掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.188

卷首特报

2012 China Joy现场报道

3DS LL全面评测

专题企划

掌机屏幕发展回顾（下）

攻略透解

那由多的轨迹 PSP

新·超级马里奥兄弟2 3DS

超级弹丸论破2 再见绝望学园 PSP





赠品

《牧场物语》&《新·超级马里奥兄弟2》海报

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式： 只要在2012年9月2日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第190辑上公布，敬请关注。

大奖



1名 北通MVP球王2手柄（无线锂电震动版）



1名 北通2267震动手柄



1名 北通MVP特洛伊手柄

幸运奖



1名 北通原生铜MICRO微型数据线



1名 北通中国风保护胶套



1名 北通中国风晶透水晶盒



1名 北通原生铜MINI迷你数据线



1名 北通原生铜HDMI高清线

本次活动赞助厂商及网站

GBalpha GBalpha（中国）有限公司　北通 BETOP　PEGA

《掌机王SP》第186辑中奖名单



中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

大奖 3名



手柄

广州市	彭清
成都市	蒲智
沈阳市	肇国亨

幸运奖 5名



掌机周边

包头市	蔡旭涛
佛山市	冯毅锋
汕头市	林少忠
贵阳市	唐剑
南宁市	许育源

《掌机王SP》第186辑 DVD问答—中奖名单

苏州市	贺念禹
丹东市	隋欣
洛阳市	王启铸

答案：C



3名 PEGA精美游戏周边

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

卷首特报
P4
试玩、ShowGirl、比赛、嘉宾采访
看索尼远征 2012 China Joy 现场报道

随着索尼的参入，ChinaJoy与掌机玩家的关系变得更为密切，挂羊头卖狗肉的嫌疑也变轻了——当然，大伙心照不宣的卖点依然健在。不管你出于哪方面动机，都能在里面找到想要的内容……

大屏幕3DS LL的表现可谓好得超出期待，画面并没有因为屏幕拉升而产生劣化，大家可以跟随马修的长篇评测来一窥究竟，再推敲是否趁势购入。

卷首特报
P17
从规格到外形到屏幕显示效果，带来3DS LL的全面评测，并与3DS的大量对比，全方位了解这款任天堂掌机新贵。
大屏幕的风采——3DS LL全面评测

这次绝不能被剧透了。
强烈申请不校对这篇稿子。
你们到底被伤害得多深。

攻略透解
P72
修学旅行化为杀戮之地！希望之间的碰撞，能否击碎绝对的绝望？

系统详解
游戏流程
超级弹丸论破2 再见绝望学园 PSP

攻略透解
P105
3DS
系统详解
全关卡星星金币、月亮金币收集指南
新·超级马里奥兄弟2

猜猜小编里谁的《马里奥》造诣最高？
LIKY？乌冬？
我跟你讲，是美编咕噜。

掌机王Sp VOL.188

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

封面用图：《星之卡比》20周年纪念
封面设计：咕噜





口袋光环 188

http://www.tudou.com/programs/view/yoVLMQF6shA/
密码 kdgh0188

目录

游戏索引

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A·RPG	动作角色扮演游戏
AVG	文字冒险游戏
A·AVG	动作冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视角射击游戏
FTG	格斗游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智游戏
RAC	竞速游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S·RPG	战略角色扮演游戏
SPG	体育游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏
TPS	第三人称视角射击游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。E-mail投稿邮箱：pgking@263.net。



看索尼远征

2012 China Joy

SHANGHAI NEW INTE
EXPO CEN
上海新国际博览
Entrance

China Joy——这个每年一度、中国游戏业界最大型的展会，每年都吸引了大批国内外厂商以及媒体前来。记得在4年前，China Joy上我们看见了PS3《小小大星球》的全球首个试玩，当时我们还盼望着PS3会在不久的日子中走进中国大陆市场，不过最终这也成为了家用玩家之遥不可及的幻想。4年之后，索尼又一次出现在中国玩家的眼前，并且高调地作为参展商参加China Joy，究竟在这场展会中，我们可以看到的是来自日本游戏业界巨头的“海市蜃楼”，还是索尼进军中国大陆市场的决心呢？

而正因为索尼这次的“远征”，我们编辑部的小编们也不敢怠慢，这次酷洛洛与UCG的胜负师就来到了2012年China Joy的现场，为大家带来这份现场报道。

Introduction 卷首特报 Specially Report

文 酷洛洛　摄影 酷洛洛、胜负师（UCG）　美编 Juxi



现场报道

大气——纵观各展台的特色

China Joy会场包含四个展区，展会的占地面积几乎是TGS的两倍有余，说这是全世界最大的游戏展会一点也不夸张。网络游戏是China Joy的主要展出内容，众多国内网游厂商，如盛大、腾讯、巨人等在现场大张旗鼓地进行宣传，每一个展台设计都十分大气，无论从占地面积来看，还是从来看。而各厂商们也十分阔绰，背包、抱枕、购物袋应有尽有，例如完美世界展台展台的《圣斗士星矢Online》，更把金灿灿的布制圣衣箱+拖车作为试玩赠品，此赠品也成为了观众们的争抢对象，期间酷洛洛还看见一家大小的“赠品狩猎团”，不禁让人觉得，观众们的试玩目的多少有点变味。



■世纪天成展台。


■似乎哪里都看得见的万智牌……



■代表国产武侠网游力量的西山居工作室。



■网易舞台。


■腾讯游戏的舞台非常大气。



□“游戏风云”这边正在举行《英雄联盟》比赛。



■盛大展台。



■家用游戏厂商EA也少不了参展。



■以IOS以及MAC平台游戏为主的心动游戏展台。


■手机游戏已经成为厂商不可小看的新势力。



■暴雪的《魔兽世界》依然是无数玩家瞩目的焦点。



■联想开发的国产游戏机“绿动”。









▲电信、联通等通信运营商也前来参展。

►完美世界与腾讯游戏两个展台的赠品是本届CJ的抢手货。

少不了Show Girl

和往年一样，ShowGirl是China Joy必不可少的元素，各种养眼的美女游走在展台上，酷洛洛几天的取材，看见的美女比一年中的还要多。在China Joy上游戏不再是参展商的们主推内容，参展商更在乎如何让观众加深对自己的印象。与其说China Joy是游戏宣传展，不如说是厂商宣传展更为贴切。

































▲►盛大的大批“好男儿”以及完美世界的“老外圣斗士”，反映出今年来厂商对女生玩家市场的重视。



■排队试玩的玩家非常多。

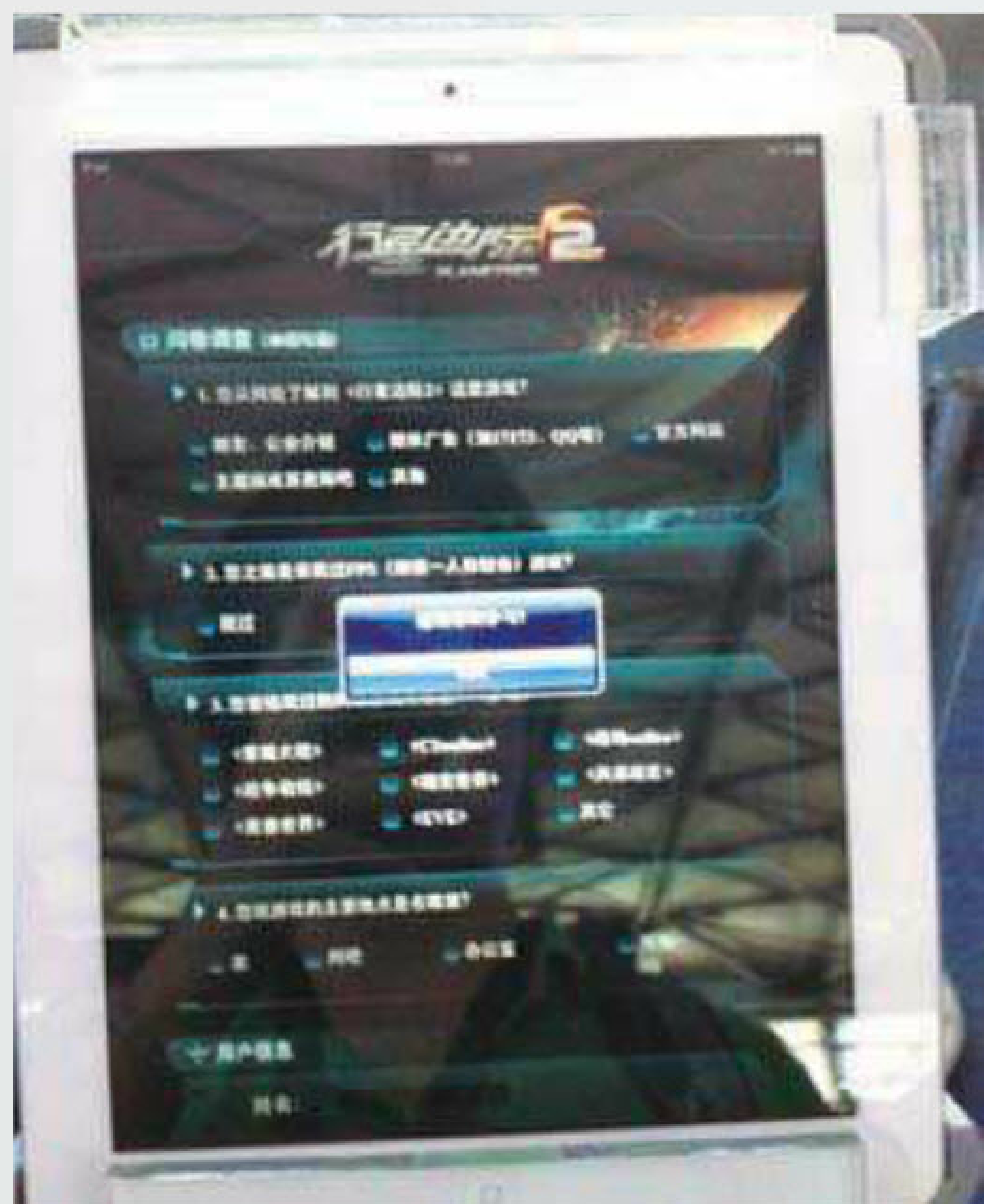
网游的“索尼”

当然也有部分的展商，依然以游戏作为主要的宣传卖点。例如位于N1展区的第九城市展台，则带来了索尼网游部门SOE的新作《行星边际2》的试玩，大量的高配置PC有序地排列在舞台上，而包围在舞台周围的是有序排队试玩的玩家，而并非其他展台抢赠品、拍ShowGirl的观众。不过这种展台也只是小数的例子。


▲九城的SOE展台看不见ShowGirl，只有这些穿着游戏装甲服的Cosplay。



▲酷洛洛试玩后感觉还不错，不过现场的试玩版本尚未中文化，不知道什么时候才开始运营呢？



►在进入试玩前还需要用iPad填写一份问卷。

家用机的“索尼”

索尼的展台，坐落在人气仅次于N1的N2展区，蓝色调的展台设计甚是抢眼。虽然索尼是整个展会上少有的家用机游戏参展商，但和其他展商一样不能免俗，除了大量的PS3与PSV游戏试玩之外，还有大批素质一流的养眼ShowGirl供参观玩家拍照。在PSV试玩台上，除了一些已经发售的游戏外，我们还可以见不少新游戏，例如即将于8月中旬推出的《Perasona 4黄金版》中文版，小编也稍微尝试了一下，中文化效果相当不错。另外在舞台右边，则设立了PSV玩家制作程序的作品展示，上面大大的7个字“做你想玩的游戏”，在这片满眼美女的CJ展中，显得有点意味深长。





▲PSV的试玩台位于展位最显眼的位置。



►现场还有《P4G》的中文版试玩，中文化素质不俗。



▲现场展示的PS家族。

▼舞台一旁的PSV编程大赛作品展示，有着非常惹眼的标语——做你想玩的游戏。





◄聚精会神试玩的观众。



◄▲《GT5》的赛车框体试玩吸引了大量的观众。

▼PlayStation Move展台。



▼PS3《死或生5》+索尼BRAVIA彩电，可谓双重的视觉盛宴。



面对CJ，索尼也不能免俗





















《GT》制作人亲临现场



今年索尼展台有两个大高潮，其中一个便是第一天下午的舞台，当天索尼请来了超人气赛车游戏《GT赛车》制作人山内一典与玩家见面。现场山内一典先生解答了不少玩家一直想知道的问题，例如有关PSV版《GT赛车》的消息，山内先生称“详细的计划这里我也不好说，不过如果要在PSV上推出《GT赛车》，PSV可以随时随地游玩、以及可以利用Wi-Fi和3G进行网络对战这两点会是PSV版的亮点。”而当问到有没有可能在今后的《GT赛车》中推出中国赛道以及中国车辆时，山内先生回答说：“我明天就会去上海国际赛车场去参观，如果到时候觉得赛车场不错的话，将来是有可能把这赛车场收录到游戏里面的。至于关于赛车的收录，我今天从机场来会场的行程途中也看见了许多的中国的国产车辆，我觉得将来的系列也有可能把这些车辆收录到里面去的。我也希望如果大家知道在中国最酷的车型是哪辆的话，欢迎来告诉我。（笑）”而在签名环节中，不少FANS更带来了自己的游戏甚至PS3主机前来让山内先生签名，而山内先生也十分大方，让每一位参加签名活动玩家都满载而归，这些得到签名的玩家们心情是怎么样？看看下面的照片就知道了。



■在翻译的帮助下，山内先生回答现场观众的问题。



◀让自己喜欢的游戏制作人在自己喜欢的游戏上签名，是多少玩家的梦想呐。



◀少不了的现场有奖问答环节。



▼居然拿PS3去签名？这哥们估计晚上会高兴得睡不着吧。

《街头霸王对铁拳》比赛&小野义德



第二个高潮则在China Joy展会第三天下午，这时舞台上正举行《街头霸王对铁拳》的中国地区比赛，冠军可以获得4天的东京游戏展之旅作为奖品，此外现场更请来了“《街头霸王》系列”制作人小野义德为决赛进行解说，在解说开始之前，小野义德先生更与台下的观众合照，以发表到自己的腾讯微博中（http://t.qq.com/onochin）。之后小野义德还向现场观众介绍PSV版《街头霸王对铁拳》的特点，并向观众大派“街头霸王”25周年纪念硬币，而在舞台活动之后，我们更与小野义德进行了一次采访，其中小野义德还透露了不少PSV版《街头霸王对铁拳》的新要素哦。



▲小野先生登台，形象依然是这么滑稽。

▼小野在舞台上介绍PSV《街头霸王对铁拳》的特点。





■决赛胜出的冠亚季军、奖品看得小编流口水呀。



■现场有奖问答环节，话说这问题好自嘲呀。（问：小野义德经常被人称像哪位综艺明星？）



◀小野大派纪念币，还有不少玩家高举着PSV，另外这场景有点像《丧尸围城》的说。

采访小野义德



小野义德 Yoshinori Ono

著名游戏制作人，Capcom网络事业统括部长，“《街霸》系列”综合制作人。

——请问《街头霸王对铁拳》（下文简称《SF×TK》）的PSV版现在开发到何种程度了，会考虑推出中文版么？和PS3版相比有哪些吸引的要素呢？

小野：首先关于开发的问题，其实目前PSV版的开发进度已经达到了99%了。而剩余的1%是我们剩下来最后的修正工作，PSV版和PS3版最大的区别，我想一个是走着玩、一个是坐着玩吧。对我而言，体验格斗游戏最好平台依然是PS3，因此PSV版要如何增加我们的游戏体验，是我们在开发过程中重要的地方。首先PSV最大的特点就是它的便携性；其次研究性，有了PSV版，我们就可以随时随地对这款游戏进行研究，这对于我们研究游戏来说是十分重要的；另外还有操作性，除了要在PSV上实现PS3版所有按键的功能，要达到60帧每秒的游戏运行速度也一件很困难的事情。另外由于PSV版可以使用正背面的触摸功能，要如何发挥它的游戏性，也为我们在格斗游戏的操作设计上增加了不少的经验。另外PS3版可以和PSV版进行对战或者协力游戏，这种跨平台的互动也是一种全新的体验。而由于PSV版可以进行Wi-Fi以及3G的网络对战，因此也真正实现了随时随地进行格斗游戏的体验。

另外PSV版还有AR等各种功能，通过PSV版，我们可以进一步去体验《SF×TK》的乐趣，其实我觉得不应该去比较PS3版和PSV版有什么区别，因为两个版本的游戏体验应该是互相补足的。我刚刚说了那么多好处，相信今晚索尼会请我去吃好吃的（笑）。

——小野先生也经常通过微博等网络方式与玩家去接触，请问小野先生在网上与玩家互动的时候感受是如何的呢？

小野：游戏社群之间的沟通其实是最基本也是最有趣的方式，在80年代的时候，我们是通过街机厅的形式和其他玩家一起进行互动的。而格斗游戏的交流正是从对战这种细小的互动来逐渐相连扩大的，这点至今也没有任何的改变。而如今得益于网络的发展，这种交流可以才从北京连接到上海、甚至连接到大阪、东京等全球各地，完全不受时间以及地域的限制，我觉得这是个十分好的时代。虽然不同地方的人们在语言上会各有不同，但在进行格斗游戏的时候，我们采用的都是同一种操作方式、同一种游戏规则，所以我们可以通过对战来进行沟通，这也是格斗游戏的强项。

在通过微博等平台与玩家进行沟通，高兴的地方自然是我这边一发表，马上就能够获得回应这点，我可以从中即时感受到玩家以及粉丝的热情。至于不好的地方，我想是不同国家的玩家很容易把自己的地方情感融入进去吧，所以我希望各位今后在这些平台讨论的时候，各位可以以娱乐的心情去沟通，针对游戏方面去参与讨论吧。







——之前传言小野先生因为疲劳过度而住院，请问现在小野先生的身体状况如何呢？小野先生以前在活动上会更为疯狂一点，而这次在China Joy的活动上已经收敛了许多，请问也是因为身体的原因么？

小野：非常感谢你的关心，这里我首先想说的，我的身体现在已经完全没有问题了。另外我还想在这里澄清一下，我并没有要离开Capcom的意思。至于舞台上比较收敛，其实只是对之前的疯狂行为进行反省检讨而已。（笑）

这绝对不是我的身体问题，而是我个人的原因，要说为什么的话，大概是因为旁边那“JJ比赛”的展台太多美女了，我一边在舞台进行活动的时候，一边担心活动完之后没时间去看，其实现在进行采访也是这种心情。如果各位可以发一些现场ShowGirl的好照片给我的话，说不定我可以接受各位的专访哦（笑）。

——请问今后Capcom会在中国国内举行更多的格斗比赛么？

小野：其实要Capcom自己在中国国内举办比赛是比较难的事情，而这次在China Joy能够进行《SF×TK》的比赛，也是全靠Sony的支持和帮助，所以今后希望能够和Sony一起举行更多这类的活动，我想Sony也会配合我们来做的，也觉得他们是需要去做的，我想这么说我得跪地板了（笑）。

——得知小野先生三年前也来过China Joy会场，请问小野先生觉得China Joy今年和之前有什么不同的地方呢？

小野：嗯……我觉得区别是今年舞台的空调坏了。不过我想如果这么说的话，电视台那边大概会把我这段话给砍掉吧，我就回答正常点好了。其他的游戏展会，更多是把自己的商品（游戏）作为卖点去宣传的，而China Joy的话，厂商更多是把自己作为卖点去进行宣传，为了进行活动而进行活动，而玩家来到China Joy，就像来到一个大派对一样。我觉得这是China Joy如今和其他游戏展会最大的不同，而这种感觉今年也更为强烈了。

——我们得知即将推出的PSV版《SF×TK》是可以和PS3版进行对战的，但是这两个版本在操作上会有所不同，那么在对战的时候会不会存在一些不平衡的地方呢？

小野：进行这种跨平台的要素，其实目的是想让更多我的玩家能够进行互动，让玩家的范围进一步扩大，因此我们并没有考虑过两个平台之间对战时的平衡性问题。如果玩家是为了追求比拼较量，展现自己的势力，可以和同平台的玩家进行对战，因为PS3版和PSV版的在线对战排行榜是各自独立的，战机方面并不会受到影响，所以我觉得是没有问题。另外今后PS3版是可以用PSV作为手柄进行操作的，而且利用PSV作为手柄，在PS3上同样可以进行触摸屏的相关指令操作的。

——像《SF×TK》这类跨作品的梦幻对决游戏，今后Capcom会不会继续做下去呢？例如《街头霸王对VR战士》、《街头霸王对索尼全明星》等。

小野：其实我们Capcom之前也做过很多跨品牌的合作对战游戏，因此我们并不会抗拒和哪个游戏品牌进行合作，如果将来有这些机会，我们都是无限欢迎的。另外我想吐个槽，《索尼全明星大乱斗》PSV版的发售日竟然和《SF×TK》PSV版在同一天，我实在是无法接受（笑）。

其实本次索尼CJ出征前发生了一些小插曲：在CJ开幕的前一天，SCE亚洲总裁安田哲彦先生因身体不适而宣布无法出席开幕展，我们也因此无法与安田先生直接询问有关SCE进军内地市场的问题。试玩、ShowGirl、嘉宾、比赛，这些的确让我们看到了索尼在CJ展台上的种种努力。但一天没有人发话“我们要走进内地”，这些都只是我们无结果的推测。在文中的最后，酷洛洛也只能希望索尼在今后的大陆入市能够一路顺利，毕竟所有玩家都盼望，可以在正式商场里购买PSV和PS3的一天。











大屏幕的风采
——3DS LL全面评测

文 马修 美编 澄香

2012年7月28日，在一片期待、观望与质疑中，3DS LL如期发售，其体积重量到底如何？屏幕加大后画面有什么改变？这辑就由本人来和各位一起来瞧瞧其庐山真面目。除了这里的图文评测，本辑“口袋光环”也有评测视频，大家不要错过哦。





3DSLL与3DS的规格对比

在详细介绍3DS LL前，我们先来看看3DS LL与其前辈3DS的规格对比，先有个大致的概念。

		3DS LL	3DS
大小重量	合起时外观尺寸（毫米）	156 × 93 × 22	134 × 74 × 2
	重量（千克，含SD卡）	336	230
上屏	对角尺寸（英寸）	4.88	3.53
	分辨率（像素）	800 × 240	800 × 240
	发色数	1677万	1677万
	功能	裸眼3D	裸眼3D
下屏	对角尺寸（英寸）	4.18	3.02
	分辨率（像素）	320 × 240	320 × 240
	发色数	1677万	1677万
	功能	单点触摸	单点触摸
使用时间	3DS游戏（小时）	3.5 ~ 6.5	3 ~ 5
	NDS游戏	6 ~ 10	5 ~ 8

对比一看，3DS LL比起3DS，就是屏幕大了、外观尺寸也相应地加大，但更细节的变化和游戏体验绝不仅仅于此，接下来咱们一起来瞧瞧。

外观篇

包装

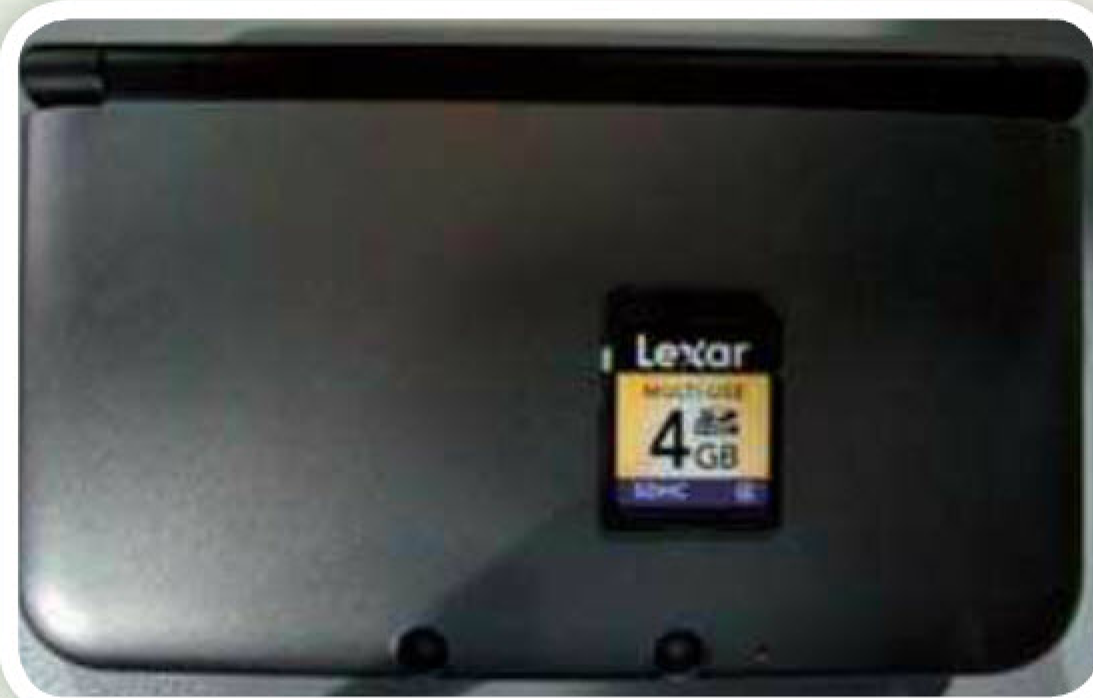
说到包装就要提起3DS LL比起3DS的一大不同，那就是日版主机里没有电源和充电座，虽然看着挺小气，不过对国内玩家的影响非常小，除去有NDSi、NDSi LL和3DS的玩家本来就有充电器不说，就算刚买，电源也要另配，毕竟日本的110V电源和咱们国家的220V电压不符，即便不另买电源也得额外配变压器。因为没有了充电底座与充电器，所以3DS LL的包装很小，小得出乎意料。包装内有3DS LL主机、说明书、一叠六张的AR卡片以及一张已经插进3DS主机内的4GB的SD卡。



▲先对比下3DS LL包装盒与3DS包装盒的大小。



▲包装盒没比3DS LL大出多少。



◀ 3DS LL随机所带的SD卡为4G，比3DS的多出2G。

※充电器的选择

3DS LL既然不附送原装充电器，那么这里也顺便罗嗦下关于充电器的选择问题。有三种方案：1.原装220V电源；2.组装220V电源；3.原装110V配220-100V变压器。

最经济的无疑是组装电源，10～20元就能买下来，但部分组装电源存在发烫现象，虽然正常但影响心情，不在乎的话可以直接选组装的，而且一旦买到不发烫的组装电源，那么恭喜你，RP很高！

如果在游戏店发现有原装220V电源，那也是不错的选择，这种电源是神游的iDSi用电源，原装品的性能没得说，但价格会达到150元左右，如果发现便宜的二手原装电源也可以考虑。

第三种方案，比以上两种都麻烦，但配好了就不用去考虑发烫的问题了，非常省心。不过原装110V电源在国内本身很难有新货，二手的10元左右可以接受，再贵就完全没必要考虑了。而220-110的变压器在游戏店的质量也差别很大，推荐去五金店搞个工业用变压器，瓦数不用太大，60元左右的就可以，一定要挑无噪音不发烫的，这样也没白忙活一趟。只是外出的便携性是个问题……

尺寸

从包装里拿出机器后第一个感觉绝对是这个：机器挺大。但是本人初看上去，目测比自己用很久的NDSi LL小，当然是比3DS大了。不过和实际放在一起时大小差距并不算大，而和NDSi LL实际对比下，尺寸还是相当接近的。

3DS LL VS 3DS



▲俯视角度，直观地看下两部机器的正面大小差异。



▲合盖后的3DS LL与3DS比图。



▲展开后的大小对比图，会觉得比合上时的差距大不少。



▲展开后重叠比较，3DS好娇小……



► 虽然比3DS重了106克，但是用《新・光之神话》的支架来承受它依旧没问题。

▼厚度对比，3DS LL比3DS仅仅高出1毫米，很难辨别出来——顺便，感觉3DS LL的上机身好薄。



3DS LL VS NDSi LL



▲先代大块头来了，比比谁大！虽然3DS LL看着小些，其实真的差不多大。



▲展开后对比再看看，还是差不多……



▲比较下厚度，3DS LL似乎薄些。实际上比NDSi LL厚出0.8毫米。



屏幕大小

屏幕尺寸无疑是3DS LL的一大重要卖点，更是前面规格里罗列的最明显的变化，由于屏幕比起3DS增大了大约1.9倍，因此玩起来会有非常强烈的不同感。具体的对比会在后面做图文介绍。

◀ 把机器打开，对比下3DS LL比3DS的屏幕大出多少。

按键和滑钮

按键布局与开关键下凹设计

3DS LL的按键布局和3DS完全相同，开关位置都一样，这就不用担心从NDS玩到NDSL或从NDSi玩到3DS时一不小心关机的挫事发生。而且即使把开关键当START键错按下去也没事，因为3DS LL的开关键采用凹式设计，虽然觉得比3DS的开关键迟钝一些，但有效避免了一时手滑意外关机。以马修我玩游戏按键的正常力度为例，按START时候的力度根本按不下去开关键，必须用拇指尖有意去按才可以按下去。此外，3DS屏幕下方颇受争议的三个压板式功能键，这次全部改为了按键式。



▲3DS LL的开关键随便按一下可是没反应的，有效地解决了因误按键而意外关机的事情发生。


▲3DS LL功能键与3DS功能键对比。

3DS LL的按键布局和3DS完全相同，开关位置都一样，这就不用担心从NDS玩到NDSL或从NDSi玩到3DS时一不小心关机的事发生。而且即使把开关键当START键错按下去也没事，因为3DS LL的开关键采用凹式设计，虽然比3DS的开关键迟钝一些，但有效避免了一时手滑意外关机。以马修我玩游戏按键的正常力度为例，按NDSi的START键的力度根本按不下去3DS LL的开关键，必须用拇指尖有意去按才可以按下去。此外，3DS屏幕下方颇受争议的三个压板式功能键，这次全部改为了按键式。

按键手感

游戏时的“手感”主要体现在滑杆、方向键和A、B、X、Y这些常用按键上，本人目前试玩些游戏，感觉和3DS并无差异。但滑杆似乎比3DS的似乎光滑些。L/R键则由于机身的加大，回归了NDSL那样受力面积更大的半包裹形。手感上判断，3DS LL和3DS一样是金属片导电，尽管手感不如胶皮导电按键来得又软又有弹性，但完全不用担心按键胶皮被按坏，个人还是更倾向于这种按键导电方式，GBA时候换导电胶皮真心换怕了……


▲3DS LL和3DS的背影特写，可以看出L/R键的不同。

音量滑钮

音量调节键和3DS一样，依旧是滑钮设定，但编辑部这台貌似比3DS的要活一些……

3D滑钮与开关

和3DS一样，3DS LL的3D调节键也在上屏右侧并采用滑钮设定。而3DS LL的变动在于滑钮的滑道最下方设了一个卡扣开关，把滑钮推上卡扣才会开启裸眼3D效果，之后才可以调节3D景深；关闭的时候也是如此。3D开关最大的好处无疑是方便了晕3D的同学们。此外，3DS的3D滑钮旁的3D开关灯也去掉了，改为刻字信息显示在3D按钮的左侧。



▶ 3D滑钮增加了开关卡扣的设定。

其他外观改变

材质

3DS的外壳和内层的质感和NDSL的外壳类似，都是颜色层外覆盖一层透明层，是个漂亮的指纹收集器。3DS LL则采用磨砂壳，外壳是手感较光滑的细磨砂，内壳磨砂颗粒比外层稍大些因此手感更软些。



▲看着不大清楚，摸上去会感觉非常明显。

下边缘圆角设计

下边缘的圆角设计其实就是前面本人目测失误的原因，使得主机看着比实际尺寸要小。而这个设计绝不仅仅是看着好看，更是手感上的一个优秀的改良。3DS的下边缘比较直，而机身边缘的直角或圆角的设计会直接影响到玩家在游戏时的舒适度——主机下方两个圆角的握感明显要比直角舒服很多。其实任天堂的第一个大家伙NDSi LL的下边缘就是圆角设计，3DS LL则比NDSi LL的圆角更大，角尖缩得也更多，基本不会感觉到手掌被机器下方顶住的同时，机身又可以牢牢地把持在手中。



▲手感很舒适。

二段卡轴设计

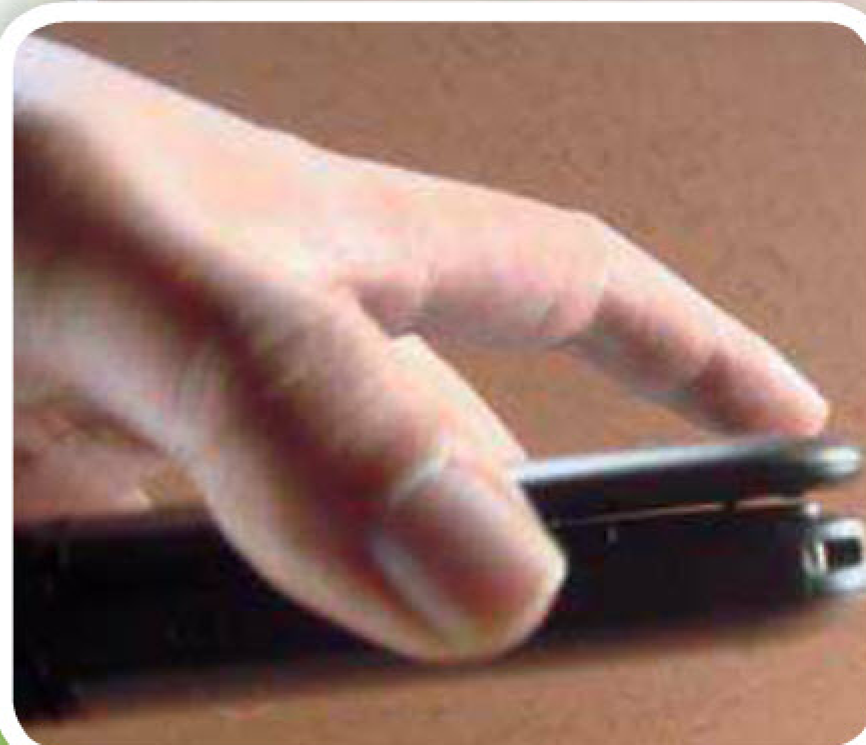
尽管本人NDS的中轴从没出过问题，但从读者反映来看中轴是NDS主机的故障多发区。因此到3DS时候中轴被紧固了不少，到3DS LL又进一步加强——除了和3DS差不多的紧固感，还增加了二段卡轴的设定。第一段大约在100度左右，第二段在接近160度的位置（和3DS上下机身的最大角度差不多），在两个卡轴以外的部分则通过传统的紧固来固定角度。



▲第一段卡位。



▶第二段卡位。



◀单拿着上机身做的卡轴紧固度实验，3DS LL的中轴相当紧。

防压屏设计

说完二段卡轴设计，我们的3DS LL也就完全展开了，这时会发现上机身的屏幕上方增加了两个凸起点，不算太显眼但作用非常大——机身合上时两个凸点扣在下屏功能键的左右方，有效避免了3DS的压屏问题。



▲这两个小凸点就是防止压屏的关键所在。



▲改为条形后，指示灯在机身内面和外侧都可以看到。

指示灯

3DS LL的指示灯和3DS一样，有显示电量状况的电量指示灯、显示是否插电源的电源指示灯、无线开关开启关闭状况的无线开关指示灯以及显示通信状态的通信指示灯。这些指示灯全部由3DS的小方块改为可以更多角度都能看到的长条形，位置则完全没变。

麦克风

位置由3DS的START键右下改为了START键右边，并且上方有了MIC字样提示，起码不会像本人刚用3DS时到处找MIC孔的挫事。（旁：让你不看说明书，该！）





扬声器

扬声器的位置还是在上屏两侧，不过扬声孔由3DS的10个扩展到了18个，即每侧9个。不过最大声音反倒比3DS的要小些……

◀每一侧的扬声器由3DS的五孔变为了九孔。

端孔

游戏卡带插槽和充电插槽的位置都没变。SD卡插槽由3DS的左侧移到了右侧。耳机插孔由中间移到了下方靠左。挂绳穿孔仍然在下机身左右两角，但由3DS的竖向穿孔改为了横向穿孔。触控笔插孔则由原本的游戏卡插槽旁移到了机身右侧，和NDSi



▲耳机插孔位置和挂机绳穿孔样式都发生了改变。

的一样，而且材质也和NDSi的触控笔一样采用塑料材质、笔尾端留镂空装饰的设计——注意，这种笔尾端很容易被咬变形导致笔插进笔孔后不牢固，喜欢咬笔的同学们要注意了。（喜欢咬笔的本人也同样要注意……）



▲触控笔对比，上面的是拉伸开的3DS的，下面的是3DS LL的——3DS LL的触控笔就没有伸缩功能啦。

屏幕效果

到了最关键的部分了，3DS LL在分辨率不变的情况下，将屏幕增大到了3DS屏幕的1.9倍，下面我们来详细对比下。

暖色调

与3DS大多呈现冷色不同，3DS LL也和NDSi LL一样普遍存在暖屏现象——无论是前面开机后的屏幕对比还是后面更多的对比图，都能比较明显地看出暖屏，不过在实际游戏中并不会受到影响。

画面精细度

任何显示设备，分辨率不变而尺寸拉大，精度必然有一定程度的下降，关键是下降后的精度在不在人眼接受范围内。3DS LL如果和3DS放在一起比画面精度，仔细看的确会看出非常轻微的差别，但完全不影响游戏时的感觉，尤其是单独用3DS LL玩游戏时，不会有任何精细度方面的影响。



►用《口袋妖怪 立体图鉴 专业版》的皮卡丘对比下。

可视角度

和NDSi LL一样，3DS LL的可视角度也非常大。虽然3DS的可视角度已经不小，但3DS LL的可视角度看起来比3DS的还要大出5度。



▶3DS LL的可视角度相当给力。

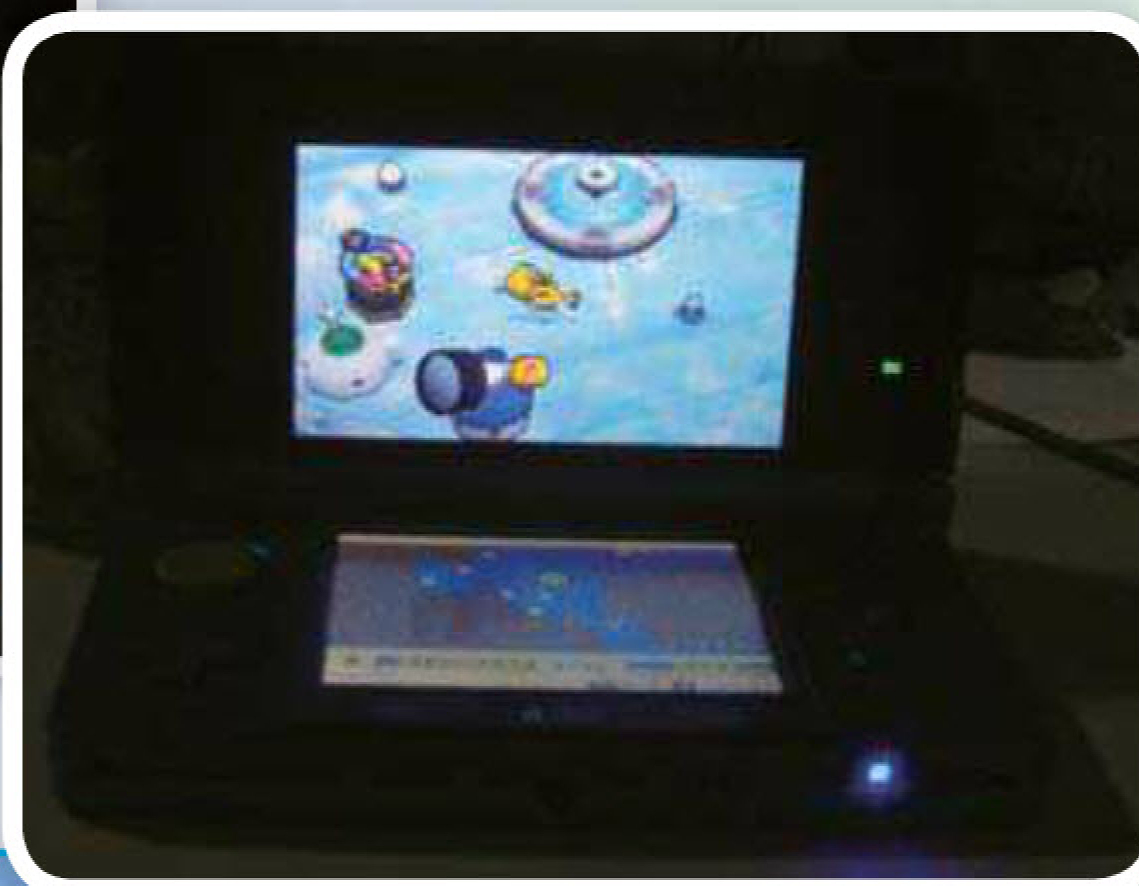
防反光效果

由于3DS LL加入更新的防反光技术，因此屏幕的效果比3DS更好，本人第一次在3DS LL上点击《无意识交换日记》的图标时，竟然觉得下屏是松动的，进入软件后特意用触笔按按敲敲屏幕，才确认下屏其实很结实，只是屏幕优秀的防反光效果让我一不留神忽略了表屏的存在……

细节表现

由于很多3DS游戏的画面信息量大，因此在3DS较小的屏幕上玩时会忽略掉一些细节——当然，一直用3DS不注意也没什么。但在3DS LL上，很多原本被忽略的细节会明显地体现出来。如《超级口袋妖怪大乱斗》中的浮游与步行的细节就表现得相当明显。





▲▶两台主机上的《超级口袋妖怪大乱斗》的北之镇的闪电鸟，3DS LL上的离地效果更明显。

画面魄力

屏幕加大后，角色变大、画面中信息表现得更清晰更一目了然，战斗魄力自然比在3DS上要高。



▶《超级口袋妖怪大乱斗》的战斗画面，精灵差不多大了一倍。



▶新近发售的《新·超级马里奥兄弟2》



▲还有《任天狗+猫》。



▲再用Mii邂逅通信广场来对比下。





▲对比下《战国无双 编年史》的片头动画画面。

3D效果

3DS LL画面加大后，为游戏带来的另一大影响就是3D效果加强，纵深和出屏感都更加明显。而且由于抗反光与可视角度更大，轻微晃动都不会影响到3D效果。由于3DS LL的屏幕变大，个人使用感觉，打开3D按钮后眼睛离主机要比3DS大约远出5～10厘米会有最好的3D效果。

触摸精度

从触摸精度来说，3DS的触摸精度是非常高的，玩《无意识交换日记》的朋友相信会印象深刻。3DS LL虽然触摸精度本身并没什么变化，但由于屏幕变大，也便向提升了触摸精准度。



▶画面大了，笔尖可触控的精准度自然就相应地高了。



◀NDSI LL和3DS LL运行NDS游戏的对比。

玩NDS游戏

个人其实一直不推荐兼容前代游戏的主机玩前代游戏（老爷级的GBC除外）。就我个人用3DS玩NDS游戏的体验，同样的《黑2・白2》，3DS小屏幕上比NDSi LL的大屏幕都会略有模糊感；但我还是测试了下用3DS LL玩，结果自然没有意外，自然比不过NDSi LL的点对点最佳显示效果，不过也没感觉比用3DS玩差多少。

关于3DS LL的评测就说到这里，配合“口袋光环”的评测视频的话会有更加全面的了解，也希望这篇评测能帮到还在观望中的各位。最后，一起期待下在这个大家伙的大屏幕上更多更精彩游戏体验吧！



掌机情报站

事件 EVENT 任天堂公布2012财年第一季度业绩，纯利润赤字





7月25日，任天堂发布2012财年第一季度（2012年4月～2012年6月）的业绩情况。受日元汇率持续走高的影响，本财年第一季度任天堂创收848亿日元，同比下降9.7%，其中海外创收517亿日元，海外营收所占比重为61%。尽管第一季度的营销费用以及一般管理费相比去年同期有所减少，并且3DS硬件的收益性有所改善，但是依然没有解决入不敷出的情况，当季度产生营业损失103亿日元。由于日元汇率走高产生211亿日元损失，因此当季度产生297亿日元的经常损失，纯利润为172亿日元的赤字。

第一季度3DS整体销售情况喜人，该季度3DS硬件在全球售出186万台，其中日本销售了92万台，几乎占了全球销量的一半。截止到本财年第一季度，3DS在全球的累计销量已经达到了1900万台。软件方面，该季度任天堂共卖出739万套3DS游戏，其中日本占了296万套。对比NDS和Wii，3DS虽然硬件销量喜人，但软件销量却是三个机种中最低的，并且来自日本的软硬件销量占了很大的比重，这也说明3DS在欧美地区还有很大的发展空间。

本财年第一季度任天堂共卖出54万台NDS系列主机（含NDS/NDSL/NDSi/NDSiLL），以及848万套NDS软件，其中日本占了281万套。本季度销量245万套的《口袋妖怪 黑2・白2》为日本地区的软件销量做出了相当大的贡献，否则来自日本的NDS软件销量占全球总销量的百分比将会更小。

第一季度全球共售出71万台Wii，软件方面由于有着《马里奥聚会9》这样的畅销作品，因此该季度Wii游戏的全球销量达到了847万套，与NDS几乎持平。

对于今年4月26日发布的公司2012财年全年业绩目标（财年3DS硬件销量1850万台，软件销量7300万套/财年NDS硬件销量250万台，软件销量3700万套/财年Wii硬件销量1050万台，软件销量7000万套），目前任天堂并没有向下修正的打算。随着3DS LL和《新・超级马里奥兄弟2》等热门产品的发售，以及数字下载版游戏、Wii U等全新尝试的展开，任天堂对实现财年业绩目标持乐观态度。

7月25日 有媒体报道称,日本、美国和英国陆续出现PSV被烧焦而无法使用的事故，全球目前已经有31起类似事故发生。针对外界质疑，SCE的发言人表示报道内容基本属实，公司目前已经向有关部门提交了事故的触发原因，称之所以引发事故，是因为这些用户使用了淋湿的充电器来对PSV主机进行充电，而相关操作在PSV的使用说明书上是明确禁止的。SCEJ也特别在PS系列主机的官方网站上发表了相关申明，重申了PSV的正确使用方式，呼吁用户们在PSV主机以及USB线的多用端子沾有异物、液体等的状态下不要进行充电。

事件 EVENT Sony发布2012财年第一季度业绩，游戏部门依然赤字



Sony集团于8月2日公布了2012财年第一季度的业绩情况。其中游戏部门的营业额为1180亿日元，相比去年同期降低14.5%（如果是用去年同期的汇率来计算的话，营业额则是相比去年同期降低10%），营业利润为35亿日元的赤字。

去年12月份发售的新掌机PSV尽管销售势头并不如预期，但是作为新产品，依然为该季度的营收做出了贡献。而PS3和PSP这两个老产品无论是在硬件还是软件方面，成绩相比去年同期都有所下降，因此从整体来看游戏部门依然是减收的。Sony并没有公布旗下各个游戏平台的软硬件单独销量，而是以家用机、掌机分别合计的方式来公布数据。2012财年第一季度，Sony共售出280万台家用主机（PS3+PS2）硬件，以及2010万套家用机软件；同期售出140万台掌机（PSV+PSP）硬件，以及580万套掌机软件。相比之下，去年同期Sony共卖出320万台家用主机，以及180万台掌机，鉴于去年同期掌机仅PSP这一个平台，因此可以看出本财年PSP的走势急剧下降，但PSV身为接班人仍任重而道远。

之前Sony宣布本财年预计出货1600万台掌机的时候，外界就对这个目标能否达成持怀疑态度。在发布2012财年第一季度财报的同时，Sony果不其然地下调了整个财年的掌机硬件销售目标，具体数据从原本的财年销售1600万台下调至销售1200万台，家用机硬件方面则维持原本的1600万台目标不变。

事件 EVENT Capcom公布2012财年第一季度业绩，同比大幅增收增益



Capcom于7月31日公布了2012财年第一季度财报。由于在线内容销售额的扩大等积极因素影响，本财年第一季度，Capcom共创收186亿2000万日元（同比增长55.8%），营业利润为26亿6900万日元（同比大幅增长244.4%），经常利润22亿900万日元黑字（相比去年同期猛增304.5%），该季度Capcom共获得13亿2000万日元的纯利润，相比去年同期增长290.2%。从整体来看，公司实现了大幅增收增益，经营状况喜人。

公司首款大型开放世界动作游戏《龙之信条》（PS3/Xbox 360），尽管在欧美地区的成绩并不理想，但是依然达成了全球百万销量。尤其是在日本国内取得了超过公司预想的优异销售成绩，成为了10年来日本国内首周销量最高的原创游戏，再加上日本的营销成本比较划算，因此《龙之信条》的热卖为公司的收益情况做出了相当大的贡献。

手机游戏方面，上一季度开始提供下载的《大家一起怪物猎人 卡片大师》继续维持着相当不错的人气，而《生化危机 逃出生天 生存》用户数量稳定增长，目前注册会员人数已经超过了200万人。作为Capcom战略品牌的社交游戏制作子公司Bee Line旗下的《蓝精灵村》、《史努比街》等手机社交游戏，依然维持着较高的收入水平。

由于游戏方面的优异表现，Capcom的数字内容部门创下了137亿4000万日元的营业额，相比去年同期提升78.8%；数字内容部门实现了24亿100万日元的营业利润，相比去年同期大幅提升175.6%。

事件 EVENT Bandai Namco公布2012财年第一季度业绩，游戏事业表现突出



Bandai Namco公布2012财年第一季度财报。该季度游戏所在的内容部门，以及以销售角色玩家为中心的玩具部门经营状况良好，为公司业绩做出了贡献。该季度公司创收1086亿9500万日元，同比增长23.2%；营业利润161亿6000万日元，同比增长155.3%；经常利润164亿7500万日元，同比增长149.4%；该季度公司获得102亿2500万日元纯利润，相比去年同期大增214.8%。

最受关注的游戏所在的内容部门营业额为569亿6800万日元，相比去年同期提升60%，部门利润123亿6700万日元，相比去年同期提升2280%，总体而言实现了大幅度的增收增益。其中家用游戏方面，本季度《灵魂能力Ⅴ》（PS3/Xbox 360）全球卖出68万套，全球累计销量达138万套；《火影忍者 终极风暴 世代》（PS3/Xbox 360）该季度卖出44万套，全球累计销量也已达到百万；立足日本市场的PSP游戏《美食的俘虏 美食生存者2》卖出10万套，成绩也不错。在线内容方面，“《机动战士高达》系列”以及《海贼王 伟大收藏》等社交游戏为业绩做出了贡献；以《机动战士高达 极限对决 全力推进》为首的街机业务表现也不错。

由于第一季度经营状况出色，Bandai Namco向上修正了2012上半财年和整个2012财年的业绩目标。2012全财年的营业额从之前预想的4400亿日元修正为4550亿日元，营业利润和经常利润从之前预想的300亿日元修正为365亿日元，纯利润从之前的175亿日元修正为215亿日元。

8月1日



从本日起至8月29日为期近一个月的期间内，Marvelous AQL将针对旗下15款PSP游戏的数字下载版展开夏日促销活动。此次夏日促销活动涉及到的PSP游戏总共为15款，类型丰富多样，其中包括“《牧场物语》系列”、《Fate/新章》、“《瓦尔哈拉骑士》系列”、“《家庭教师Reborn》系列”等玩家们耳熟能详的作品。由于这些游戏本身出售的就是廉价版，售价较为低廉，因此在打折之后更显实惠。打完对折之后最贵的不过1200日元（《牧场物语 蜜糖村与村民的愿望》等），最便宜的仅需750日元且占了绝大多数。相信对于那些精打细算的玩家而言，趁此次打折活动购买几款心仪的游戏是比较实惠的选择。

8月2日





玩家们非常熟悉的机器人战棋游戏系列《超级机器人大战》将化身社交游戏登陆iOS和Android两大智能手机平台。社交游戏版的《超级机器人大战》全名《超级机器人大战 卡片编年史》，游戏基本延续了日式社交游戏的经典玩法，即以做任务、卡牌收集和强化为主要玩法。当某个区域的任务完成度达100%之后，会出现BOSS战。和其他同类游戏一样，玩家在BOSS战时可以邀请游戏中的好友作为援军一起参加战斗，战斗方式为最原始的指令类。据悉，本作中将会收录来自16部作品的机体，从早期的《勇者莱汀》，到相对较近的《机动战士高达00》、《反叛的鲁鲁修》等作品一应俱全。

事件 EVENT 国民偶像全收录，《AKB1/153 恋爱总选举》梦幻公布







8月6日，NBGI闪电举行了旗下人气游戏“《AKB 1/48》系列”第三作的制作计划。“《AKB1/48》系列”中，有着日本国民偶像团体AKB48中的48位成员登场，令人吃惊的是，这48位成员全部爱上了玩家，玩家要做的是要甩掉其中的47位，只选择一位佳人作为自己的心仪对象。这种在现实中绝对不可能发生的破天荒设定，让本系列成为了名副其实的“究极恋爱妄想游戏”。系列目前共发售了两作，分别是2010年底的第一作《AKB1/48 星恋之梦》，以及去年的《AKB1/48 星恋关岛》，均为PSP平台。两作的出货量双双突破40万，系列目前累计出货量已经达到了80万套，人气之高不言而喻。

此次全新公布的系列第三作名为《AKB1/153 恋爱总选举》，顾名思义，这次一共有153位偶像登场。除了AKB48之外，其姐妹团体SKE48、NMB48以及HTK48中的偶像们也将全员登场，令玩家的恋爱妄想指数再次升级。游戏中153位偶像的动画以及照片、语音全部为全新收录，而在游戏元素方面，本作也将首次加入了圣诞节、情人节等季节性事件，令玩家的约会过程更加精彩。

目前游戏的对应机种、发售日和售价均已全线公布，可见厂商早就有备而来。本作将于今年12月20日圣诞档发售，除了将继续对应PSP平台之外，游戏还将同时推出PSV版。两机种均将分为普通版和限定版两种形式发售，其中两机种的普通版均为7329日元，限定版均为14679日元。普通版中将会附赠偶像相片三张，而限定版中除了游戏之外，还将包括AKB48制作影像DVD（4碟装，约400分钟）、SKE48制作影像DVD（3碟装，约300分钟）、NMB48制作影像DVD（2碟装，约200分钟）、HKT48制作影像DVD（1碟装，约100分钟），4个团体的泳装写真集（约150页）、偶像相片10张，特制内容下载码等精彩内容。

8月2日



Capcom宣布3DS/PS3跨平台原创游戏《终极军团》的发售日和售价。两个版本将于今年11月22日同时发售，其中3DS版售价5990日元，PS3版售价6990日元。除了普通版之外，Capcom还将在其官方在线商店e-Capcom推出游戏的特别限定版，两个机种的限定版售价均在普通版的基础上贵了4000日元。限定版中除了游戏之外，还将附带雪贼巫女迪琪的手办一个，以及同样以迪琪为主题的手机挂绳一个。此外，如果在e-Capcom订购本作，还将从四种款式的手机挂绳中随机获得一种作为预约特典，特典挂绳的人物与限定版中的迪琪不同。

8月2日



Spike Chunsoft宣布PSP版《不可思议的迷宫 风来之西林4 加强版 神之眼与恶魔之脐》的发售日与售价。游戏将于今年10月28日发售，其中UMD版售价4620日元、下载版售价4000日元。本作是2010年发售于NDS平台的“《风来之西林》系列”第四款正统作品的加强版，除了追加了3个新迷宫之外，游戏也将全新对应Twitter这一社交手段。玩家可以将游戏中触发的各种事件通过画面截图的方式直接分享到Twitter，而当在游戏中不幸遇难时，也可在Twitter上发布救援信息，包括接受救助的委托、复活咒文的发动，均是通过Twitter这一社交手段来完成，可谓与时俱进。

PORTABLE GAME SALES RANKING

掌机销量榜 TOP10

为3DS LL首发护航的《新马2》双周创下64万销量，毫无悬念地夺得这次销量榜的首座。《黑2·白2》依然维持着可观的周销量，目前总销量已超250万。而自NDS时代发家的“脑白金”旗手“《川岛隆太》系列”尽管排名还不错，不过实际数字已呈现出与《任天狗+猫》相似的颓势，任天堂从蓝海顺利游回红海的策略看来是正确的。

软件销量（日本） 2012年7月30日～8月5日

排名	变动	游戏名	日文名	厂商/类型/发售日/价格	本周销量	累计销量
1	NEW	新·超级马里奥兄弟2	New スーパーマリオブラザーズ2	■Nintendo■ACT■2012年7月28日■4800日元	21万3863套	64万4048套
2	—	口袋妖怪 黑2·白2	ポケットモンスターブラック2・ホワイト2	■Pokemon■RPG■2012年6月23日■4800日元	5万1342套	252万5465套
3	NEW	东北大学加龄医学研究所 川岛隆太教授监修 超级锻脑的5分钟魔鬼训练	东北大学加龄医学研究所 川岛隆太教授监修 ものすごく脑を锻える5分间の鬼トレーニング	■Nintendo■ETC■2012年7月28日■3800日元	2万9170套	7万5698套
4	NEW	全假面骑士 骑士世纪2	オール假面ライダー ライダージェネレーショ2	■NBGI■ACT■2012年8月2日■5230日元	2万667套	2万667套
5	↓	太鼓之达人 小龙与不可思议宝珠	太鼓の达人 ちびドラゴンと不思议なオーブ	■NBGI■MUG■2012年7月12日■5040日元	1万6394套	13万3261套
6	↓	数码宝贝世界 复原	デジモンワールド リ：デジタイズ	■NBGI■RPG■2012年7月19日■5230日元	1万6162套	11万9507套
7	NEW	全假面骑士 骑士世纪2	オール假面ライダー ライダージェネレーショ2	■NBGI■ACT■2012年8月2日■6280日元	1万4530套	1万4530套
8	NEW	超级弹丸论破2 再见绝望学园	スーパーダンガンロンパ2 さよなら绝望学园	■Spike Chunsoft■AVG■2012年7月26日■6279日元	1万3463套	7万2575套
9	NEW	农场精灵 精灵观察套装	こびとづかん こびと观察セット	■日本Columbia■SLG■2012年7月26日■5040日元	1万2169套	3万8315套
10	NEW	那由多的轨迹	那由多の轨迹	■Falcom■RPG■2012年7月26日■6090日元	1万1030套	9万4866套

硬件销量（日本） 2012年7月30日～8月5日

新机型发售加上《新马2》的助阵，令3DS的两周销量分别突破20万和10万，轻松与对手拉开10倍差距。想当年PSP发售时，SCE抱着战胜对手的信念，竭尽全力才赢得了1/3的市场占有率，如今若还是固步自封地只是单单地想“不比PSP表现差”，前景恐怕更不容乐观，须知理想跟实际会打一个折扣，而行动力跟理想又会有妥协，这可是折上折。

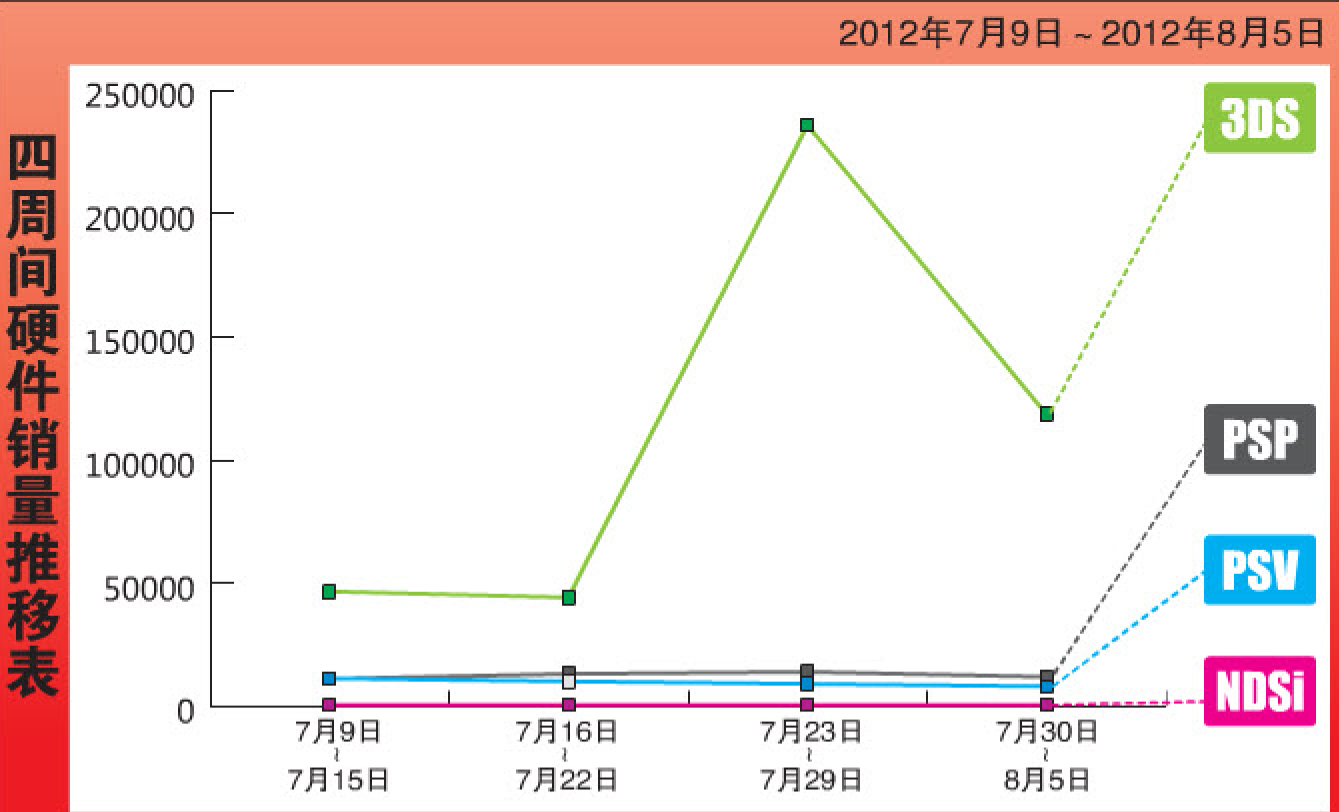
机种	周间销量	2012年销量
3DS	11万8786台	278万2340台
PSV	8203台	42万6614台
NDSi	372台	2万3194台
PSP	1万1989台	57万2988台

3DS累计销量 691万8079台

PSV累计销量 82万9408台

NDS+NDSL+NDSi累计销量 3285万8696台

PSP+PSP go累计销量 1880万9916台



从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。
Lancer

拿什么拯救你

微软、任天堂、索尼的新季报陆续发布，不出所料，三家的游戏部门表现都不尽人意，X360季度出货量从170万降低至110万，任天堂继续亏损，索尼游戏部门表现进一步恶化，亏损35亿日元，营业额锐减14.5%。全球电子游戏行业持续萎靡中，谁也无法独善其身。但关于PSV的一组数据却着实令人心寒：今年第二季度，PSP与PSV总计出货仅140万台，比去年同期减少40万。要知道，去年第二季度PSV尚未发售，也就是说，今年把PSP和PSV的销量加起来，还比去年的PSP少一大截。PSP的销量下跌是正常的产品周期因素，只怨PSV的销量低到可以忽略不计。难怪今年索尼突然变更了主机销量数据的发布方式，过去是发布各机种的单独数据，如今是把PS2和PS3算到一块儿，PSP与PSV也一起发布，前者的数据捆绑只是个幌子，目的是为后者做掩饰，不愿让人看到PSV的具体销量，想来索尼自己也深感PSV的销售数字太丢人，只有把PSP拉来垫背。

索尼在财报中承认，掌机业务的低迷在短期内难以扭转，主机销量将“大大低于预期”。看来，包括笔者在内，希望索尼突然拿出《怪物猎人》、《GTA》等大作，迅速扭转局面的玩家们都可以洗洗睡了。以PSV当前极度萎靡的人气，如果索尼真拿到了这些大作，一定第一时间敲锣打鼓、鞭炮齐鸣地公诸于众，以提升玩家与零售商们的信心，而不是一次又一次地让人失望，让越来越多的人们失去购买PSV的兴趣。

笔者隐约记得索尼曾承诺在7月份办一场“PSV游戏天国”网络发布会，结果被无声无息地取消。也许索尼原打算在发布会上公布某某大厂将为PSV开发某某大作的消息，就算没有预告片，让制作人出来说句话，确认新作正在开发中也能让人聊以慰藉。而发布会取消的原因，也许是大厂们临时变卦，新作开发计划已被取消。正如之前日本业界评论家新清士所说的“大量日厂将PSV游戏项目转移至3DS”。当然，也有可能是第三方与任天堂之间存在某种协定，在3DS版游戏发售之前无法公布PSV版的消息。某些3DS大作在独占期限结束之后移植PSV的可能性仍然存在，但若是为PSV开发的独占游戏，则毫无将消息雪藏的理由。如果在9月份的TGS上还是没有足够分量的PSV大作公布，便可断定日本的第三方们已放弃PSV。

索尼穷得叮当响，第三方、零售商与玩家都失去信心……PSV还有救么？不要奢望索尼突然注入大量资本助PSV脱困，SCE当前的问题归根到底还是一个钱字，这一问题还将在今后长期困扰SCE。PSV注定只能在低资金投入的前提下自救，寄望于某个中低投入的大作像当年的《怪物猎人》一样突然崛起，以口耳相传的方式成为社会现象。

平井一夫说，未来的增长与盈利的希望将会是智能手机、平板电脑等移动设备。如果索尼敢大胆一些，也许未来我们会看到一部平板电脑化的新款PSV，设计上更轻薄，搭载可拆卸/隐藏式按键，强化平板电脑式功能，添加安卓定制系统，添加安卓应用卖场，让大量价格低廉的安卓传统游戏兼容PSV的按键式操作，通过索尼电子的其他行销渠道拓宽用户层。如此PSV的装机量或可迅速提高。只是喊了十几年“团结”口号的索尼，恐怕仍不具备此等产品整合能力。





Darkbaby
——真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

新的攻势

3DS LL在日本上市后十天内销量超过了30万台，这个数字在传统淡季实在是可圈可点。目前非常值得关注的两个市场动向：其一是3DS的销售并未受到明显影响。当初NDS推出全新机型时旧型机都出现的销量急剧萎缩的现象，而此番3DS的销售下滑却并不明显，在LL发售第二周后依旧维持四万台以上的高位。对于这样的现象，暂时可以判断为两个型款所针对的消费用户层有所差异，任天堂的用户细分策略或已取得预期效果；其二是《鬼训练》第二周销量基本与前周持平。按照一个放诸全球TV游戏市场皆准的客观规律来看，如果一款游戏第二周销量维持在首周五成以上，很可能会引发口耳相传的长卖效应。《鬼训练》到底能够走多远，这是一个非常值得玩味的焦点话题。

3DS LL的发售可以视为任天堂在携带游戏市场发动的第二波大攻势（或许也是今年内最后一波），该社本轮的销售目标是财年内日本本土突破千万台销量、全球市场累计出货超过3000万。未来七个月内销售300万台以上，任天堂在日本本土达成这个销售目标显然并不难，因为未来会包括两个非常重要的销售旺季，尤其该社在年末商战已经保持了连续八年的压倒性胜利纪录，平均月间50万台的销量对于当前如日中天的3DS系而言并非难事。更况且年末年始尚有《MH4》等多款超大作蓄势待发，该平台在日本本土的胜势已然完全确立。

任天堂未来的战略难点在于欧美市场。虽然对于PSV保持着压倒性的市场优势，但是3DS的总体销售趋势完全处在该社预期的下轨。就算在伦敦奥运会开幕式上大手笔插播广告，3DS LL在英国首周销量也不过万台左右，这个数字只能算是不温不火。比之3DS发售第二年在日本本土保持着和当年NDS全盛期几乎旗鼓相当的销售轨迹，该主机在北美地区则依然没有完成任天堂预期的世代交替，NDS每月依然维持着10万台以上的不俗水准（依旧卖得比PSV多）。除了NDS价格低廉的因素外，3DS目前缺乏足够多具有市场号召力的游戏也是普及缓慢的根源。不过随着本月《新·超级马里奥兄弟2》的推出，任天堂将在欧美地区发动一轮有力的软硬件连携攻势，其成败将相当关键。

全球经济低迷、汇率高企……这些都是当前制约任天堂开拓海外市场的严重问题，但是对于该社来说也并非全是坏消息，欧美市场近期逐步深刻化的社交游戏市场衰退或许是传统游戏重新抬头的战略转折点。股价一度超越传统游戏最大手企业EA的美国社交游戏龙头厂商Zynga本财年首季巨亏达3千多万美元，股价从顶峰时的每股十美元狂跌至将近两美元，近日又卷入和EA的侵权诉讼。社交游戏的同质化竞争已日趋白热化，薄利多卖的销售策略也难以支持庞大的网络运营开支，整体市场泡沫化迹象非常明显。任天堂应该抓住这个市场机遇，加速推出有力的重度游戏，以期将过去流失的消费用户重新收归旗下。至于索尼PSV，该主机已然积重难返，就算《刺客信条》和《COD》等大作在年末如期推出，也很难彻底挽回市场的强烈失望感。

最近Koei Temco“《无双》系列”主创鲤沼久史在Twitter微博上抱怨第三方在3DS的软件销售问题依然和当初NDS时期同样严重，《战国无双 编年史 2nd》目前的预约状况非常低迷。鲤沼氏的言论确实反应了部分真实的市场状况，即诸如《初音未来》和《无双》等一些原先属于索尼的阵营的游戏在3DS平台水土不服。然而在这个似乎很严峻的客观事实的反面，《牧场物语》和《世界树迷宫》等一些任天堂阵营原生游戏品牌的新作销量却迭创新高，SE的陈年冷饭《勇者斗恶龙 怪兽篇3D》出货业已突破90万套。这种明暗两分的趋势根源在于部分厂商品牌经过常年不懈的耕耘，已在传统消费层中积累了足够的口碑。而类似Koei Temco等一些在NDS时期表现非常拙劣的厂商让消费者产生了隔膜感，而且还不愿多花血本，《战国无双 编年史 2nd》这种前作强化资料片式的游戏市场欠奉原在情理之中。

虽然多属咎由自取，不过全力争取原索尼阵营第三方厂商的鼎力支持是任天堂目前努力的方向，这些厂商在3DS遭遇呛水显然并非好事。任天堂未来的战略重点便是如何加速整体市场的健康融合，或许像《口袋妖怪+信长之野望》那种品牌连携是目前最有效的合作手段……

黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW

任天堂的战略性旗舰作品《新马2》创下不凡销量的同时，再次证明自己不是仅有招牌名气，不凡的关卡设计和爽快的“金币RUSH”都带给玩家回味无穷的满足感。另外一款要关注的作品则是《超级弹丸论破2》，在前作的良好口碑下，本作并没有固步自封，而是更加出彩地展现出惊人素质，不得不大赞厂商的“良心”。

栏目主持：胧月

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

新·超级马里奥兄弟2

黄金珍藏

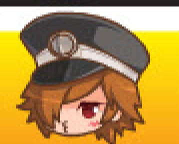


3DS

2D版《马里奥》的最新作，拥有80多个全新关卡和精彩的机关设计，除了拯救碧奇公主、收集星星金币这些固定内容外，还新增百万硬币的收集要素。

关卡	★★★★★
手感	★★★★★
受众面	★★★★★

总分 27



胧月 继承了系列一贯特色，本作系统简单，操作非常容易上手。游戏模式是传统的横版过关，不过3D效果表现得相当出色。新增的黄金变身非常爽快，白金狸猫作为新手支援模式能够大大降低游戏的难度，让喜欢悠闲的玩家也能轻松体验到游戏的乐趣。每关3个星星金币的收集以及隐藏的分支路线又能满足喜欢探索和挑战高难度的玩家，可谓老少皆宜的良作。隐藏要素相较于《3D大陆》要少一些，但难度和可探索部分不逊色于后者，有心的玩家还可以挑战100万枚金币的收集。 **9**

半夏 本作在“淘金”的功能方面进行了强化，黄金变身、金色怪物等要素令水管工根本不担心生命数不够用。虽然保持了一贯的难度，但系统并没眼前一亮的变化。 **9**

马修 承袭了系列的优秀手感，强调技巧亦赋予了玩家行云流水般的爽快体验。隐藏要素也带来更多挖掘的乐趣。画面上继承了前作细腻明快风格的同时，场景细节上的强化也非常明显。 **9**

■New スーパーマリオブラザーズ 2■卡带
■Nintendo■ACT■动作・平台
■2012年7月28日■1～2人■对应邂逅通信/无意识通信

那由多的轨迹



PSP

继承了《空轨》、《零轨》和《碧轨》的诸多世界观，展现出逐步拓展的冒险世界，以星之碎片映照出的特殊景象为契机，主人公那由多走上了征程。

画面	★★★★☆
手感	★★★★☆
剧情	★★★☆☆

总分 21



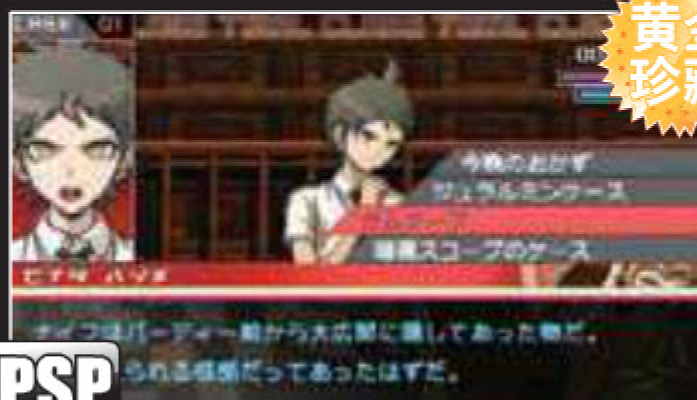
阿鲁 本作是“《轨迹》系列”最新作，但游戏类型却抛弃原有的RPG，更倾向于同社的作品《双星物语》。游戏剧情围绕着生活在残留之岛的少年那由多和精灵族的少女诺伊展开。在游戏中玩家不仅能看到《伊苏》中的剑技，《双星物语》里的吃料理升级和魔法系统也应有尽有，相信喜欢Falcom的玩家会感到十分亲切。不过游戏的画面略显粗糙，虽然CV阵容强大，但除了重要剧情外几乎没有语音，不禁让人大失所望。游戏的关卡的难度并不像《伊苏》那样恐怖，喜欢《轨迹》的玩家大可放心尝试。 **7**

白菜 虽名为“轨迹”，但无论流程还是剧情都无法和之前几部作品相提并论，好在战斗手感还算不错，流程中的机关设计比较有趣，而且多种难度能满足不同层次的玩家。 **7**

胧月 游戏的关卡设计十分巧妙，虽然场景不多，但根据季节改变关卡结构的设计让耐玩度大幅提升，可惜关卡中的谜题太多，让流畅度大打折扣。总体给人转型过度的感觉。 **7**

■那由多の轨迹■UMD■Falcom■RPG
■角色扮演■2012年7月26日
■1人■无对应周边

超级弹丸论破2 再见绝望学园



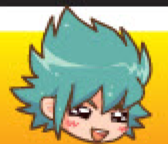
黄金珍藏

PSP

富含动作要素的推理AVG。舞台从初代的学园来到了南国小岛，16名新生们一入学就要参加修学旅行，而内容竟然是自相残杀。靠玩家的推理来逃出生天吧。

画面	★★★★★
音乐	★★★★★
剧情	★★★★★

总分 29



白菜

作为一款续作，本作完美继承了初代的优点。2.5D的画面描绘手法不仅停留在以平面图片制作出空间立体感的技术层面上，甚至还能与剧情挂钩。音乐与剧情配合得丝丝入扣，推理的高潮阶段不由得让人热血激荡。容量相比前作大大增加，推理部分的难度也有所提升，迷你游戏也不再是简简单单就可以搞定的附加物。官方事前放出的种种情报到头来都是烟雾弹，特别是有关狛枝凪斗的一切，一定要玩家亲自去体验过才会叹服制作方的心思缜密。剧情设置上紧扣前作的伏笔，将前作未解之谜也交代得一清二楚，并给了系列一个圆满的结局。

10

半夏 学级裁判部分紧张的辩论节奏非常好，反论等全新系统增加了爽快感，各个迷你游戏也和游戏主体结合得非常好，不过对日语水平的要求比较高，没有语言基础的玩家比较难玩下去。

9

胧月 系统相对一般的文字冒险游戏而来略显复杂，好在处处精雕细琢，没有冗余感。游戏的最后一章堪称神来之笔，不仅给本作划上完美的句号，甚至还与前作相得益彰。

10

■スーパーダンガンロンパ2 さよなら絶望学園
■UMD■Spike Chunsoft■AVG■文字冒险・推理
■2012年7月26日■1人■无对应周边

全假面骑士 骑士世纪2



NDS/PSP

NDS上的《骑士世纪》获得不俗表现后，这次同时登陆NDS和PSP双平台，和前作一样，玩家要操作历代的假面骑士，为维护世界的和平向邪恶势力宣战。

画面	★★★☆☆
战斗	★★★☆☆
还原度	★★★★☆

总分 21



酷洛洛

联机功能的增加总算满足前作玩家的愿望了。整体难度有所降低，原则上一周目最快4小时能就能够解决问题，还好2周目增加的难度多少还有点挑战性，危险和巅峰难度才是这游戏的正常难度水平。登场角色相比前作大幅增加，而且不只是主人公阵容，连一些人气的反派角色都能够为玩家所用，例如影月、Eternal等，这对于《假面骑士》的FANS来说有着不少吸引力。至于战斗方面，行动取消的设定一定程度上拉近了骑士间性能上的差距，一些过于花俏的角色也能通过这行动取消衔接连段来弥补实用性的不足，在一些限定角色的高难度的任务上，也不至于像前作打得那么痛苦。

7

阿鲁 虽然角色都是Q版，但作为动作游戏，基本的打击感还可以接受，连段中可以通过行动取消进一步追击，熟悉操作的话打起来还是挺爽快的。另外部分大型BOSS战的表现也颇有迫力。

7

乌冬 使用角色和必杀技多了不少，爽快感直线上升，不过可惜的是其他的地方并没有太大的进步，BOSS太弱、关卡单调、流程太短，总的来说还是摆脱不了粉丝向的帽子。

7

■アイル－でパズル■UMD
■Capcom■PUZ■益智・方块
■2012年7月19日■1～2人■无对应周边

黑子的篮球 奇迹比赛

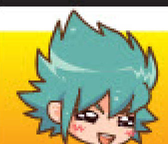


PSP

跟随动画热播的潮流一同推出的游戏。玩家将从第三人的视角与诚凛篮球部一起成长，冲击全国大赛，挑战奇迹的世代。游戏中包含动画尚未播放的内容。

画面	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆
操作性	★☆☆☆☆

总分 20



白菜

说是模拟育成，其实战略成分少得可怜。玩家所做的操作几乎就只有在合宿特训期间安排不同的练习增加不同层面的能力。游戏最主要的推进方式是在平日的生活中选择事件观看，以获得“绊”点数。然后在比赛中，“绊”点数会转化成“信赖”点数，其上限直接决定了可使用战术的多少。如果非常熟悉原作的话，可以通过安排不同战术的生效时间段来错开对手克制自己的战术，但这也只能在细节上调整分数的走向，无法左右整场比赛的胜负。安排好战术后，玩家全程只能观看比赛，完全无法自己操作。本作的本质就是观看各种剧情的AVG。

6

酷洛洛 奇迹世代全员参战对于动画FANS必然有吸引力。但画风还原度不好，而且玩家不能自己操作比赛，还得一遍又一遍看那些不能跳过的镜头，时间一长难免感觉枯燥。

7

半夏 游戏收录角色十分丰富，添加了许多原创情节，都很符合原作人物性格，让原作粉丝感到惊喜，AVG部分角色表情比较少，而且比赛时不能直接控制角色，减少了临场感。

7

■黒子のバスケ 奇迹の試合■UMD
■NBGI■SLG■模拟・育成
■2012年8月9日■1人■无对应周边

黄金眼REVIEW

GOLDEN EYE IN-DEPTH



黄金珍藏 黄金眼评分 28

文 宇宙人

3DS 新·光之神话 帕尔蒂娜之镜

新·光神话 パルテナの镜

◆Nintendo◆2012年3月22日◆日版

◆1～6人◆5800日元◆对应邂逅通信/无意识通信

游戏时间：50小时以上 | ACT | 动作·射击

或许不少人看到本作标题中的“新”字时会比较好奇，这游戏有旧作么？笔者刚看到本作的情报时也曾对此抱有疑问。一翻查资料才发现前作原来是FC平台的作品，发售至今已经25年了，而且还是出自横井军平之手的名作，但是一款来头如此不简单的作品竟然要经过25年才推出续作，实在令人费解。而且这25年中，除了以模拟器形式登上其他平台之外，就完全没有其他相关作品推出过了。要知道本作发售的时期跟《塞尔达》初代相近，而且销量成绩虽比不上后者但亦表现不俗，如果能够发展下去，恐怕成为另一款镇社品牌也不奇怪吧。但如今事过境迁，很难理解任天堂为什么还要将这部作品重新挖出来，可能是想重新打造这个品牌，也可能是想试试自己有没有短时间内重塑知名品牌的能力，这里我就不妄下判断了。

25年应有的蜕变

其实前后两作相隔了25年，再进行比较已经毫无意义了。本作再也不是简单的8位点阵图构成，也不是纯粹的横版过关游戏。来到了全新的平台，在3DS独有的裸眼3D功能下展现出亮丽细致的画面；充分运用下屏幕的独特玩法；樱庭统、古代佑三、光田康典等著名音乐制作人的BGM；久川绫、高山南等老牌实力声优的倾力演出……本作在各个方面表现都相当出众。主角可用的武器一口气增加到9个种类，每个种类又有性能各异的12个款式，搭配上武器的技能使得本作的可研究空间更上一个层次。类似于人物技能的奇迹系统更是玩家实战中能使出千变万化的战术。为了适应这种变化，游戏更是加入了联网对战的系统，玩家可以通过Wi-Fi连接任天堂的网络，随时随地跟各地的玩家决一高下。对战模式支持最多6人对战，战斗模式有3人一组的对抗赛和无分彼此的大乱斗模式。为了照顾刚开始游戏、没有好装备的新手玩家，对战模中玩家选用武器价值越高，损失的分数或战力也会越高。这样



就算没有好武器，只要操作本领到家、战术到位，任何人都能在相对公平的环境下比拼。

前作的剧情是讲述人类和神祇共存的时代，天使大陆由光之女神帕尔蒂娜和暗之女神美杜莎统治着，因为帕尔蒂娜不满意美杜莎对人类的残酷而将美杜莎的面貌变丑陋，并且将她流放到冥府界。后来美杜莎为了复仇率领冥府军反攻，成功侵占了天使大陆并令其变成了魔物的栖息地。帕尔蒂娜利用最后的力量将被困在冥府界的彼特救出来，同时赐予他神弓来拯救天使大陆。说到这里大家都会觉得，前作的剧情其实还算得上是一部传统正经的神话故事，而本作的剧情就是继承了前作的世界观而展开……恐怕这是两部作品之间惟一的联系了。



本作刚开始的剧情还是彼特讨伐重新复活的美杜莎这个经典套路。但当过了9章我们再次击败美杜莎，以为这款游戏到此为止的时候，剧情突然来个转折，隐藏的BOSS哈迪斯突然出现。此后还有第三方势力的自然军，以及来历不明的侵略者Aurum军团。彼特的敌人也从单纯的冥府军变成了各种变异的自然生物、外星生命体、甚至机动战舰……战场也从天使大陆打到了外太空，最终BOSS战彼特甚至乘上“钢大木”战斗，剧情上连连给我们带来惊喜。

本作的剧情主要是穿插在战斗过程中，下屏幕会不断显示角色们的对话。虽然主要还是主角和女神之间的通讯，但本关的BOSS以及同盟角色也会时刻乱入，对话内容也相当搞怪。如果战斗过程中有留意他们的对话，会发现很多令人忍俊不禁的对白，当然也有很多流程中的提示，比如要注意什么陷阱或者敌人的弱点在哪里等。这种剧情表现方式也可以说是本作的特色之一。

从素质上看，本作绝对称得上目前3DS上最好的游戏之一，但也有美中不足之处，其中最大的争议之处莫过于下屏幕控制视角和准星的操作方式。毕竟下屏幕大小有限，要实现比如转身之类需要大幅度调整视角操作时会有一定局限。平时不会有太大的影响，但是一旦高难度下被敌人围攻，或者对战模式中展开激烈对抗时，这种操作就会令人非常抓狂。虽然经过一定时间的熟悉之后还是能适应下来，但是前期带来的诸多不便很容易令刚接触本作的玩家望而却步。更严重的是，一款“全新原创”的作品如果在初期无法给人好的印象，无法一瞬间为众多玩家带来良好的操作体验，这部作品要获得成功是相当困难的，而游戏的销量也充分印证了这一点。本作日本市场的销量目前大约30万左右，而全球销量不到80万，虽然任天堂是否想将本作打造成一个新的大卖品牌，我们不得而知，但这个销量对本作乃至任天堂来说无疑是难以接受的。

更令人遗憾的是，本作的开发小组“Project Sora”已经于6月30日宣布了解散。《新・光之神话 帕尔蒂娜之镜》也是这个小组开发的惟一一款游戏，这一举措为系列的续作划上了一个大问号。或许不久的将来任天堂会再心血来潮将这个系列延续下去，也有可能一晃又是25年，由新的制作组接手，以全新的面貌出现在世人面前。但不管怎样，只要是一款优秀的作品，必然能为我们带来感动，让我们拭目以待。





进入立体的世界！

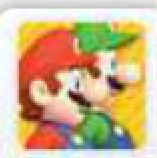
三次元空间 3DSpace

栏目主持：苍穹

任天堂3DS掌机情报专栏

购入了美版3DS的玩家想必都清楚，之前美服e商店如同"后妈生的"一样，与琳琅满目的日服根本不可同日而语。近期随着《王国之心3D 梦中坠落》等美版大作的发售，美服e商店的更新也越发勤快起来，不仅有《星球征服者》这样的原创游戏，《圆点吞食者》、《怪盗史黛娜》等日服的优秀作品也纷纷登陆，而美版《口袋妖怪 全国图鉴 专业版》也确定将在11月8日提供下载，希望这种势头可以继续保持。

3D短波



7月28日：数字下载版3DS游戏正式在任天堂e商店上架，玩家可以通过以下3种方式购买：1.在零售店购买下载卡；2.在网络商店购买下载码；3.在e商店直接购买。目前提供了数字版的游戏仅有《超级练脑的5分钟魔鬼训练》和《新・超级马里奥兄弟2》两款。如果玩家已经成功下载过数字版，将其删除后也可以再登录e商店进行免费下载，但需要注意的是，游戏存档是无法保留的。



▲数字版无疑更加方便，玩家也需要一张容量更大的SD卡。



8月1日：任天堂e商店日服更新了下载游戏《逃脱冒险 旧校舍的少女》、FC模拟游戏《火焰之纹章 暗黑龙与光之剑》和GB模拟游戏《热血足球》。《旧校舍的少女》是由Arc System Works打造的密室脱出类游戏，故事发生在以怪谈和都市传说而闻名的私立奉魔学园高校，玩家在解开谜题顺利逃脱的同时，也会逐步揭晓事件的真相。美服方面则于次日追加了下载游戏《3D纸牌》。



▲相比其他同类游戏，剧情在《旧校舍的少女》中的所占比重更大。





8月1日：《勇气原点 飞翔妖精》的试玩版第4弹开始提供下载，本此试玩追加了魔法剑士、赤魔道士、超级明星等职业，角色可以进行转职，令玩家更进一步感受职业系统的魅力。AR短片方面则是男性角色凌亚贝尔的自述，同样对应专门的AR卡片（如图）。值得一提的是，在第3弹试玩版推出后，制作方听取了玩家的反馈意见，对游戏的战斗动画进行了修正，正式版的战斗剔除了一些不必要的动作，整体节奏会更加快速、流畅。



8月 8日：任天堂e商店日服一口气提供了3款原创下载游戏，分别是《随时在一起 黑杰克》、《轻松沙滩排球3D》和《循环队列投投乐》。《循环队列投投乐》是由任天堂亲自打造的益智类游戏，曾在网络直播会上做过重点介绍，基本玩法是将队列中的人物进行投掷，把同种颜色的人聚到一起就能进行消除。

▶游戏中还有飞碟这样的『大规模杀伤性』道具。



下载推荐 面对丧尸围城，如何逃出生天?

文 用苦思丁耀



本作是近期推出的一款以丧尸为主题的动作射击型游戏，玩家需要在丧尸堆中使用各种各样的武器来杀出重围并完成任务。游戏的玩法简单易上手，价格也非常便宜，喜欢此类小游戏的玩家可以试试下载版哦!

ACT	动作·射击	
逃出丧尸城 脱出！ゾンビシテ–		推荐度
Tom Create	日版	2012年7月18日
1人	400日元	无对应周边

基本操作

按键	作用
滑杆	角色移动/机车加速减速
十字键	切换武器
X	无
Y	射击
A	无
B	机车跳跃
L	切换武器
R	无
START/SELECT	开启系统菜单

基本介绍

本作的玩法类似过关游戏，玩家需要在限定的时间内击破丧尸，到达关卡最上方的出口。过程中玩家可以使用不同种类的武器击杀丧尸，随着关卡的深入，更多的武器、不同类型的丧尸都会逐步出现。游戏中一共有三种难度可以供玩家选择，高难度下丧尸的强度会大幅上升，关卡的限制时间也会大幅缩短。本作的HARD难度还是具有一定的挑战性的。

故事模式通关后可以开启隐藏的第六章，在该章中玩家可以操作第四章最终BOSS，也就是女主角ステラ进行游戏，她可以使用除格林式转轮枪外的所有武器，还包括专用武器火箭发射器，其他的操作方法和难度方面与男主角没有任何区别。

模式简介

故事模式（ストーリー）：在此模式下玩家的体力和子弹数量都是有限的，初期只有无限子弹的手枪可以使用，破关后玩家会有机会获得更多的武器。故事模式下每个章节又分为5个小关卡，通过后的关卡都可以反复重新挑战。在关卡中玩家的体力情况会逐渐累计下来，不会因为过关而回复（惟一的回复方法是拾取关



卡中的红心标志）。死亡的情况下选择第一项可以满血接关，但会影响当前关卡的过关评价。

无尽模式（エンドレス）：一直前进直到玩家体力耗尽的模式，在该模式下玩家需要先选择一种武器，然后才能进行攻关。可选择的武器需要在故事模式中登场后才会出现，该模式下弹药是无限的（全武器挑战模式除外）。该模式和故事模式一样有时间限制，每通过一定的距离、或者击破一定的丧尸、解救人质都可以增加时间，体力只有拾取关卡中出现的红心才会回复。当玩家死亡后，该模式会显示玩家走过的总距离以及击破的总丧尸数（注意同样会出现BOSS级丧尸）。

武器类型

可以使用各式各样的武器是本作最大的亮点。在游戏中，玩家除了最基本的手枪是无限子弹以外，其他的武器都需要击倒丧尸掉落，或者在关卡中拾取，下面逐一介绍。

手枪（ハンドガン）：最基本的武器，攻击力和射程、速度都非常低。无论在哪个模式下子弹都是无限的。

霰弹枪（ショットガン）：射程比手枪要短但可以攻击自身前方扇形范围内的丧尸，攻击力和手枪差不多，也无法连射，仅仅在攻击范围上有优势。

冲锋枪（サブマシンガン）：攻击力很低但连射速度非常快，攻击距离也不差，持续按住就能连发，通常用来连续攻击体力较高的丧尸，但缺点很明显，子弹很容易就用完了。

麦林手枪（マグナム）：威力非常大，攻击距离也几乎达到全屏的长度，但子弹上限低，连射性比较差，用来打BOSS型丧尸效果最好。麦林枪还有一个最大的特点在于攻击时附带贯通效果，可以将一条直线上的所有丧尸一发消灭。

火炎放射器：射击后连续释放火炎能烧到前方的丧尸，射程和手枪差不多，可以连续射击和转向，效果要比冲锋枪好，但缺点依旧是弹药上限少，用来对付丧尸BOSS比较合适。

发火筒：可以投掷并产生小范围爆炸的武器，炸死范围内的丧尸后还会形成一个圆形的发光范围，一定时间内丧尸无法靠近，是非常好用的武器。对付大范围的丧尸时安全性很高，常常用来开路，缺点是弹药上限是全武器中最少的，且射程短攻击力低。



手榴弹：单发攻击力最高的武器。手榴弹的爆炸范围很广，对付普通丧尸基本都是一击必杀，通常用来开路或者对丧尸BOSS时使用。注意手榴弹投掷时会有投掷距离的提示，需调整好距离后再投掷。

格林式转轮枪（ガトリングガン）：本作最强力的武器，攻击力、连射速度都是所有武器中首屈一指的，距离和麦林手枪类似，用来攻击大型的丧尸BOSS效果非常好。可惜要在故事模式中最后一关才可以获得，通关后才会在无尽模式中出现。缺点同冲锋枪，消耗弹药速度很快。

火箭发射器：隐藏章的女主角专用武器，类似男主角的格林式转轮枪，威力强但只能单发，威力和手榴弹差不多，可以炸死直线上一定范围内的丧尸或清除障碍物，个人感觉比格林式转轮枪要好用多了。可惜是只能在隐藏章中使用，即使是无尽模式下的全武器挑战也无法使用。

机车（バイク）：第五章出现的特殊武器，在乘坐机车时可以使用冲锋枪，弹药数无限，滑杆的↑↓为加速减速，←→为移动。骑车状态下可以跳跃，但注意跳跃会损耗机车的能量（相当于玩家的体力），被丧尸击中或者撞到障碍物也会耗损，拾取道路上的“POW”可以回复机车能量，机车能量一旦耗尽玩家也会死亡。

其他要素

小钥匙

无论是哪种模式，在到达关卡终点时都需要小钥匙开门，一般情况下小钥匙会隐藏在关卡中的箱子、油桶内，破坏它们就可以获得，获得后会在画面右下角显示。注意一些小钥匙会隐藏在无法破坏的障碍物下，遇到这种情况，上前推动障碍物即可。

解救人质

在部分关卡中，玩家可以看到一些被丧尸围困的人质，靠近人质后就可以将其救出。救出人质不会有奖励，但有人质的关卡大部分都会有解救所有人质的附加任务出现。人质的体力很低，被丧尸攻击4次就会消失，在看到的时候一定要优先靠近他们。

附加任务

在故事模式中，每个关卡都会出现附加任务，按下START键就会显示在屏幕上方。任务的内容多种多样，包括无伤过关、击破一定数量的丧尸过关或是解救所有人质过关等。附加任务对关卡评价有影响，想要获得S级评价的话，一定要完成附加任务。

任务种类	要求
民間人を全員助け出せ！	解救所有的人质
ゾンビをXXX体以上击破！	过关时击破XXX数量的丧尸
ノ−ダメ−ジでクリア！	无伤过关

丧尸的种类

游戏中丧尸的种类不少，一般按照行动特点来区分。例如移动速度高的丧尸、倒计时后会爆炸的丧尸、被击倒后一定时间内会自动复活的丧尸等等。这些丧尸的外型都有很明显的区别，在游戏中很容易分辨，根据特点灵活进行攻击可以降低关卡的难度。

丧尸的类型	特点
普通丧尸	最弱的丧尸，没有任何特点，外型有许多种但从移动速度就能看出来
武器丧尸	外型是警察或绿色的丧尸，比普通丧尸要耐打一些，但移动速度是一样的，击破它们有很高概率掉落武器弹药
高速丧尸	红色的丧尸，移动速度要比普通丧尸快，但很容易消灭，成群出现时要注意
爆弹丧尸	黄色的丧尸，移动速度和普通丧尸一样，击破后会爆炸，爆炸会波及周围的障碍物或丧尸，但不会波及自身，可以多加利用
倒计时丧尸	头上有倒计时的丧尸，非常耐打，倒计时结束后会自动爆炸，爆炸会波及到包括自己在内的所有物体，遇到时一定要小心
不死丧尸	头顶上有蓝色星星的丧尸，这种丧尸击破后一定时间会复活，需要再次击破，建议使用爆炸等大威力武器一口气消灭它
丧尸BOSS	每个章节的最后一个关卡都会有BOSS把守，丧尸BOSS的实力非常强，后期还会出现各种大型的丧尸BOSS，在攻关到第5小关时注意保存弹药，特别是手榴弹等高杀伤力武器

关卡评价

当玩家每完成一个关卡后，系统都会根据玩家在关卡中的表现给予评价，最高评价为S。评价由五项要素组成，即通关时间（クリアタイム）、丧尸击破数（ゾンビ击破数）、死亡后接关次数（コンティニュ−回数）、救出任务中出现的人质数（救助者）以及当前关卡附加任务完成情况。通关时间越短、丧尸击破数越高、死亡接关次数越少、救出人质数越高同时附加任务也完成的情况下，总评价越高。



非常小品级的休闲类小游戏，可以使用大量不同的武器是该游戏的惟一特色。算上隐藏章节一共有30关，打得快的玩家两小时就可以通关，通关后还可以挑战一下无尽模式等。总体来说，闲极无聊的时候可以玩玩该作打发时间，毕竟也就是32块钱的下载游戏（笑）。

PlayStation Vita 总部PSV Azito

享受掌机的声光极致！

栏目主持：胧月

暑期将过，过了就意味着TGS即将到来。这次的TGS是PSV发售后的第一届，一向作为TGS主角的SCE去年可谓光彩夺目，那时候PSV也是被无限看好的超级胎儿。历经一年光阴，这个8个月大的新生儿算是被邻居家的哥哥欺负得很惨，SCE和玩家也该明白不能再只拣好听的唱了。近来，日本的小道网站照例开始散布TGS的相关传言，其实像"TGS期间索尼将公布海量震撼级作品"这种陈词滥调和无用的废话已经碰不到老玩家的兴奋点了，倒是"《MH4》将在TGS期间公布具体发售日"的消息基本板上钉钉。吉田修平表示，SCE方面正在努力说服第三方为PSV开发游戏，可光"说"是不行的啊……

《那由多的轨迹》&《零之轨迹 进化版》特别联合抽选活动奖品公布

在7月26日和28日两天举办的该次活动中，总共抽选出了8000名以上的奖品，这种大手笔足见Falcom对这两款作品的重视。只不过一直力挺索尼的Falcom也暗示了3DS的《轨迹》计划，门户之争对索尼真是愈发不利了。奖品的种类包括声优亲笔签名板、粘土人、挂绳、T恤、书签、购物袋、CD、布偶、文件夹等多种类型，令人眼花缭乱。

















正面

背面



《大众高尔夫》15周年纪念活动“大家的留言”募集结束，入选结果发布

为纪念“《大众高尔夫》系列”诞生15周年，官方从7月19日开始在《大高》官网上募集来自玩家们的留言，入选的留言于8月7日在PSV版《大众高尔夫6》的“每日全国大会”模式的场地上出现，下面来看看活动结果和它们实际出现在游戏里的样子吧。







入选名次	留言内容	入选玩家
第一名	咱玩了15年《大高》，没碰过真的高尔夫	siro_kuro
第二名	讨厌游戏的老爸第一次能跟我讨论的惟一的游戏	ともりゃん
第三名	一不留神，击出的球卡在了球洞的杆子上了	みんGOL大好き!
	希望在《大高》里打出双鹰球啊	オレモモタロウ
	通过《大高》结识素未蒙面的朋友	やぶ刑事

晚夏的初音39祭



音乐节奏类大作《初音未来 女歌手计划 f》即将在月底发售了，综合PSP版前作的大卖和PSV目前的装机量考虑，本作虽然不会掀起多大波澜，但发售当周对主机销量应该有一定的刺激作用。《f》是系列第一次高清化作品，角色和场景的制作都非常精细，并且就目前公布的情报看，本作的曲目与以往作品完全不重复。不过对于长时间接触初音的玩家来说，还是希望能看到经典的老歌亮相的，当然本作还有DLC的空间就是了，别太黑啊……



言归正传，在游戏发售前夕的8月29日（星期三），SEGA将联合初音的母公司Cypton Future Media在横滨的象鼻公园内举办这次活动。出于为游戏造势的目的，这次的参加条件也异常厚道——只要获得了抽选名额，便可免费入场观看。由于名额多达2000个，所以也不必担心入选率过低，毕竟位置就那么多，卖票也不一定抢得到。

音乐无限！Music Unlimited面向PSV和PS3展开服务

从7月3日，SCEJ对旗下的PSV和PS3两项产品推出定额制的音乐服务《Music Unlimited》。之前的新闻中曾提到过该项服务，这次便来详细说说其特征。它是一种利用云服务器向用户提供超过1000万首歌曲的收听服务，除了对应PSV和PS3外，搭载了安卓系统的Walkman和智能手机也能使用。其收费方式为每30天1480日元（含税），而SCEJ还向用户提供了额外的优惠——从使用《Music Unlimited》的当天起，用户能先行享受30天的免费服务。



Music Unlimited的特征

1.收录陈列了超过1000万首歌曲

这些歌曲从往年的名曲到最新的走红歌，应有尽有。提供歌曲的有EMI日本、索尼、环球和华纳等主流音乐公司，也无需担心版权问题。

2.一个账号可在多个机器上登录

用户可以在云服务器上编辑自己青睐的曲库，并且无需使用手边的终端机器与云服务器同步，只要使用一个账号便可在任何一台对应《Music Unlimited》的机器上调出该曲库了。

3.可一边玩游戏一边听音乐

在PSV和PS3上玩游戏时，也可选择该服务所提供的音乐。此外，PSV还独特对应线下收听功能，这样在地铁、飞机等连接不到网络的环境下也能自由收听了。

4.曲目推荐功能

根据用户经常收听的歌曲类型，系统会自动对用户的音乐喜好作出判断，推荐近似风格的歌曲。

便携领域

新iPhone的消息层出不穷，引得无数智能手机用户竞相关注，与此同时，三星Galaxy Note也爆出了二代的消息，苹果和三星对智能手机市场的争夺仍然值得我们关注。



3D太空竞速游戏《Skyriders》最新披露





随着显卡和CPU的性能逐渐强劲，以3D为场景的赛车游戏在移动平台上并不少见，但是能做到手感和视觉效果兼顾的游戏却少之又少，大多此类游戏都难以达到玩家们心目中的期待。《Skyriders》采用了相似的题材制作，初看和任天堂的《F-ZERO》有点类似，但是实际风格上则更加柔和轻松，场景和赛道设计并不以绚丽多变为主，赛道狭窄且高低起伏，并且存在很多空隙，更加强调操纵者的方向感和跳跃的判断能力。在最新公布的视频中可以看到，玩家操控的悬浮式赛车比较圆润，一路上可以收集红黄两色星星作为前进动力，并在前进的同时避开各种障碍，利用跑道上的加速板加速。相对于同类游戏，本作添加了赛车跳跃的设计，可以避开一些阻挡地形和断层。此外，游戏开发者也通过网络表示《Skyriders》将采用引入了新技术的3D引擎制作，可以在大多数设备上实现60fps的流畅运行，让玩家体验到风驰电掣的速度感。据悉，《Skyriders》将在2012年9月发布iPhone/iPad通用版，Android版本也会同期推出，感兴趣的朋友可以期待一下。

开罗模拟经营新作《吃货大食堂》登陆



《吃货大食堂》是以像素经营系列游戏闻名的开罗(**カイロソフト**)公司今年年初在Android平台推出的一款作品，由于游戏素质优良且美食题材很具有吸引力，因而在玩家中取得了良好的口碑，近日该作被移植到了iOS平台。这次玩家要经营的是一家饭店，作为饭店的主人，要打造自己风格的店面，吸引顾客光临自己的餐厅，还要招募厨师、侍应生、设计各种最新的菜式菜品给客人品尝。随着饭店的成功经营和生意的扩大，玩家还可以开创自己的连锁餐厅事业，逐步走上饮食大亨之路。值得一提的是，这也是开罗的模拟经营系列首次明确支持iPad。在7月26日，本作更新了版本，使游戏更好地支持了iPad、iPad 2和iOS 5.0以上系统，这下大家可以在更大更清晰的屏幕上挥洒创业的汗水了。游戏目前没有在日本区之外的App Store上架，但国内玩家应该也不用等太久就可玩到这款游戏，对经营类游戏情有独钟的玩家不妨用本作来打造属于自己的最人气餐厅吧。

DeNA首款自制游戏《忍者天下》在ChinaJoy正式曝光





作为日本最大的手机社交游戏运营商，DeNA近日在2012年的ChinaJoy展台正式对外发布全新手机社交游戏《忍者天下》，这也是DeNA进入中国以来首款自主研发的3D手机游戏。DeNA中国区CEO王勇表示，公司对《忍者天下》产品的目前的开发状况非常满意，并相信该游戏必定会受到玩家的认可和市场的考验，并取得成功。《忍者天下》是一款动漫题材，以城建、角色养成为主要玩法的全3D手机网络游戏，玩家可以进行忍村建设、忍者养成以及对武器进行锻造、搭配，除了丰富的养成要素，游戏中的对战内容也不少，玩家可以指挥数以百计的忍者兵团出战，而网络上与对手的PK也很有讲究，玩家需要对出战阵型和技能等进行组合，设计出最适宜的策略，从而称霸战场。据介绍，《忍者天下》将在8月率先发布Android版，并后续推出iOS版，作为DeNA中国部的首款自制游戏，《忍者天下》在大陆首发后，将陆续登陆台港澳等繁体中文市场，并有望出口到日本、韩国、乃至全球各大移动平台上。

新iPhone将采用19针接口，配件厂商面临新机遇



据国外媒体报道，苹果公司的新一代iPhone手机将放弃已经使用近十年的宽数据线接口，改而采用较窄的数据线接口型号。知情人士透露，这个新的数据线接口将减少到19针，可以看出，苹果公司放弃30针的型号而采用19针是为了节省空间以将耳机插口移至手机的底部，不过这就意味着用户必须通过一台适配器才能将新手机与其他苹果设备连接在一起，例如iPod、iPad和其他iPhone手机的音响和充电器附件设备等。此前就有科技博客推测苹果公司可能将在新产品中放弃使用30针的连接器，因为其21毫米的宽度占用了较大的空间，而且最新的微型USB接口技术也为这种改变提供了基础，较窄的宽度除了可以让耳机接口更换位置外，更大的空间还能为采用更大的电池或者缩小产品的体积提供可能。

作为苹果扬声器的最大供应商，罗技公司拒绝对苹果这一举措的真实性做出评论，但中国的一些代工厂商已经开始生产下一代iPhone的手机保护壳，根据新保护壳的设计来看，耳机插座已经置于底部。外界认为虽然这一消息可能令苹果用户感到困扰，但厂商们却欢喜异常，一家香港设计公司的员工表示，公司主要负责为苹果产品设计扬声器，但基于苹果设备扬声器的销量在近一两年里已经出现下滑，新的接口对他们来说意味着新的商机。

小米二代手机谍照来袭，或售1999元



随着小米二代手机谍照的曝光，不少人都对这款新机充满了好奇心，尤其是在硬件升级之余，其电池续航能力是否能让人满意，更是令人关注的话题，不过日前小米粉丝网再次放出最新谍照，显示小米二代疑似电池内置不可更换，这个设计或许会让部分人感到失望。

通常情况下，在大幅度升级硬件配置之后，对手机的电池续航能力往往会是个巨大的考验，不少厂商的做法都是增大电池容量来解决这个问题，不过根据热心网友从富士康工厂内部得到小米二代手机电池仓照片显示，这款新机疑似采用和魅族MX一样的1700毫安时容量电池，在硬件升级但电池容量下降并且内置的情况下，续航能力不容乐观。不过小米二代的硬件参数着实让人兴奋，根据过去的传闻披露，小米二代将会配备4.6英寸HD级别电容式触控屏，支持的分辨率将达到720p规格，并会搭载MIUI V4操作系统，甚至还会将摄像头升级至1200万像素，而为了获得更流畅的操控体验，小米二代还将会配备1GB的RAM内存，并且还会装载高通APQ8064四核处理器。该处理器的特色是采用了28纳米制程和Krait架构开发，属于高通骁龙S4 pro系列，拥有四个异步处理器核心和集成Adreno320图形芯片，整体性能是第一代骁龙处理器的十二倍，同时功耗则下降了75%，如果能在正式版中解决好大家最关心的电池续航问题，相信该机定能延续辉煌。

此外，据业内人士透露，小米手机二代的售价会保持在1999元的价位，继续在四核智能手机中保持性价比的优势。

诺基亚裁员之火烧至研发，精简天马行空式项目



今年二季度，诺基亚亏损达14.1亿欧元(约合17.4亿美元)。信用评级机构惠誉近期发布报告更下调了诺基亚发行人委员评级(IDR)，由BB+连降两档至BB–，长期IDR前景为“负面”，惠誉表示，对诺基亚的评级调降主要基于该公司营收下滑，利润率下降。不过作为一家全球性企业，诺基亚财务状况仍然健康，截至2012年6月30日，诺基亚的毛现金余额为94亿欧元(约合115 .29亿美元)，净现金余额为42亿欧元(约合51亿美元)，Lumia系列机型400万台的销量也算是“扇”了不少华尔街分析师的“耳光”。然而，这与2009年前如日中天的状态已相去甚远，如此一来，那些看上去短期内没有意义却又要花费大量现金的研发内容，自然成了CEO埃洛普“精兵简政”的重点部分。按照计划，诺基亚在2013年末前要裁员10000人，除了砍掉这些只见“烧钱”难见产出的旁枝末节外，已确定被诺基亚“抛弃”的塞班系统中国研发团队是否继续雇佣也成为业内关注的焦点，虽说诺基亚曾宣布最早在2016年底彻底终止对塞班的所有支持，但是颓势蔓延得如此之快，连官方都建议开发者尽快放弃塞班转向目前主推的Windows Phone平台，诺基亚能否履行自己的承诺实在很难说。



iOS

Photoshop Express

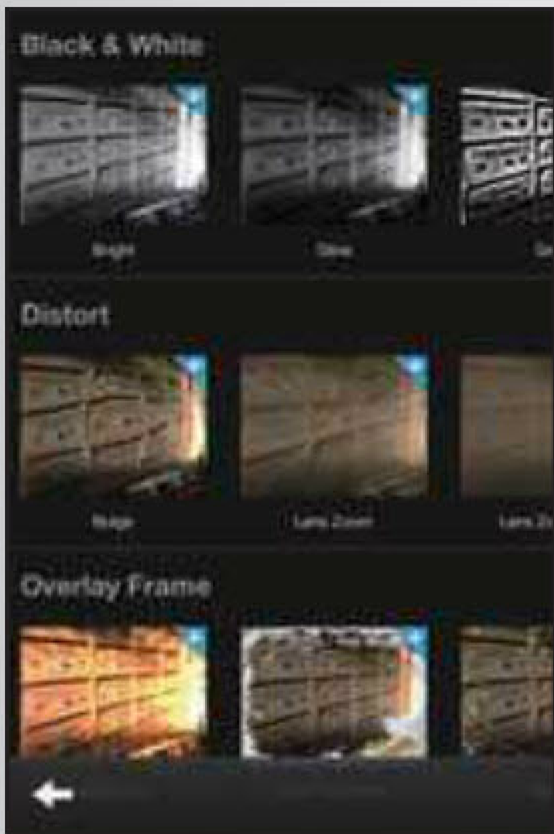


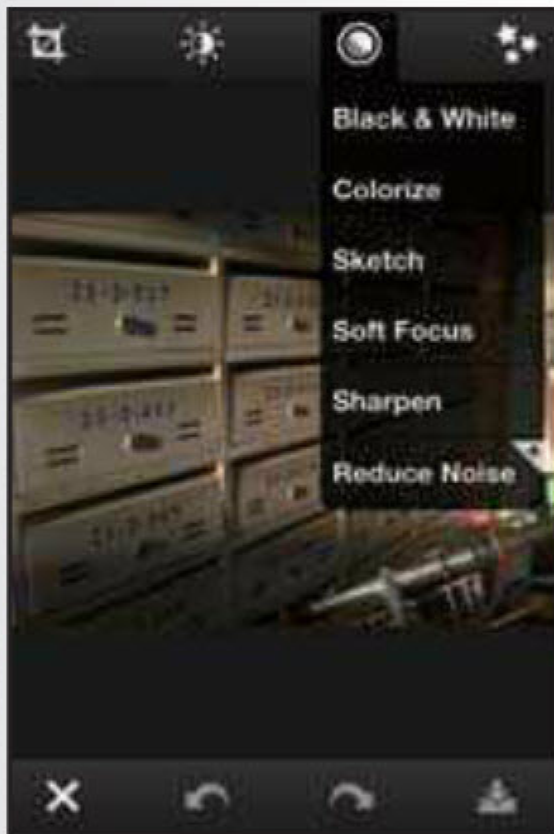
类型：摄影	厂商：Adobe
价格：免费	版本：英文版

说起Adobe公司，大家也许会有一些陌生，但是提到其推出的Photoshop几乎就是无人不晓了，而在移动平台上的Photoshop是否仍然威力无穷呢？本作的界面继承了最新CS6版本的灰色配色，用户可以选择拍照和修图两种模式，而最关键的修图部分，用户可以在界面上方看到剪裁、影调、滤镜还有装饰四个基本的功能按钮，分别代表修图的四个关键环节。比如在影调中，用户就可以对颜色、对比、曝光等进行调节，而调节方式很独特，只需要在屏幕上下左右滑动就可以轻松而直观地看到照片在屏幕上的改变，当基本的影调确定下来后，再使用内置的几十个滤镜进行组合，就能得出心中最想要的那个照片效果了。不过在移动版的Photoshop中，相框做得稍显粗糙，相比同类手机应用并不算突出。虽说本应用的名号很大且细节功能专业，但相对移动平台上丰富多彩的照片处理软件，特色方面似乎又有点缺乏，显得有些中庸，但还是值得一般用户在日常对照片的修改使用。



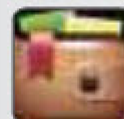






iOS

Toshl Finance

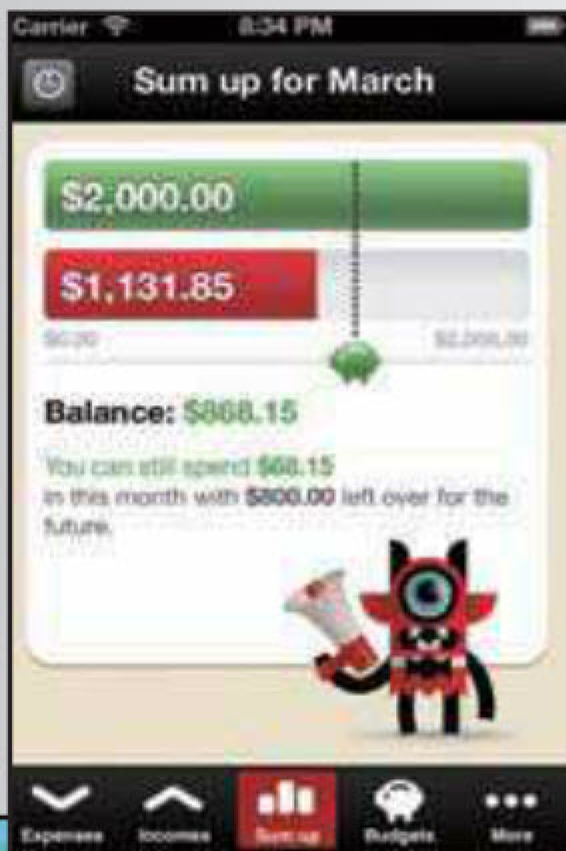


类型：理财	厂商：3fs
价格：免费	版本：英文版

对在城市中生活的白领来说，快速而紧张的物质生活总是给钱包带来不小的压力，所谓存钱容易赚钱难，为自己准备一个账本理清楚花销是很有必要的。本应用非常有特色，清新的UI夺眼球。应用中还有一个可爱的外星人向导，它会带领用户熟悉系统中的每一个操作。本软件最主要的功能有4个，分别是花销、收入、账目统计与功能设置，比如在最常用的花销页面上按下“+”按钮就可直接创立花费的项目，而在项目名称输入框之下，系统会将近期的花销项目依次列出，比较贴心的是应用中还可以标识整个花费项目的周期性，例如，每月的电费或每年需要交纳的保险金等。本应用的统计项设计得很醒目，绿色表示的是当月的收入情况，红色表示当月花费情况，当看到红色比绿色多的时候，用户就要勒紧自己的裤腰带过日子啦。总的来说，这是一款综合水平较高的理财应用，虽说并没有做到各方面全能，但是优秀的设计能给用户带来很棒的体验。









周边屋

实用与美观兼顾的CREISM ARTEMIS iPhone 4S水晶边框评测

iPhone的配件众多，其中种类最丰富的绝对是保护机身的外壳和边框了，虽说选择很多，但是真能做到既美观又实用的却不是那么常见，消费者在选择时常会陷入一个选择的难题中，而现在为大家介绍的CREISM ARTEMIS就是一款在各方面都做得不错的一款保护边框。CREISM ARTEMIS边框的包装风格清新，采用白色的纸质包装，即简约又时尚。CREISM ARTEMIS边框整体是透明的，给人一种晶莹剔透的感觉，拿到手后会发现重量非常轻，或许有的用户会担心这样的塑料边框太脆弱，实际上这款产品采用了光学级的PC材质制成，坚固耐用，能有效避免划伤。





厂商设计的这款边框厚度非常适中，在保证强度的同时也兼顾了手感，边框周身细腻光滑，不论是直线处还是棱角处都没有毛刺，做工的精细度让人满意，而边框预留了手机各个接口和功能键的位置，不会妨碍手机正常操作。比较有特色的是在音量键和电源按键位置上，本产品采用了铜质的实心按键，除了质感十足外，手感也足够细腻，在顶部还有一个锌镁合金的卡扣，通过对卡扣的操作可实现对边框的拆装。此外，这款边框还附赠了一张屏幕贴膜、四片HOME键贴，水晶边框一共有三种颜色可供选择，金黄、亮白、暗红，能满足不同人群的需求。

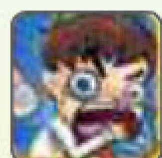
CREISM ARTEMIS边框在保证高坚硬、强柔韧的情况下，还能保证美观时尚和一定程度的质感实属不易，卡扣的设计则让它装卸起来非常轻松，看似轻巧却能让你的iPhone得到全方位的保护。





游戏坊

Android



办公室战争

Office Politics

■ Iddiction ■ PUZ ■ 免费 ■ 英文版

对很多人来说办公室犹如战场，明争暗斗的压力让气氛压抑到极致，本作就是一款以办公室为主题的游戏，把平时的工作生活重新戏谑了一番。游戏中玩家要扮演“办公室七侠”中的一位，督促画面中的员工去干活，根据玩家点击的频率，判定系统会给出不同评价和分数，员工们被点击后的夸张表情实在是让人忍俊不禁，而游戏中玩家的目标就是把画面上方的工作进度条增加到100。不过员工们也是人，并不会老实听你使唤，当它们转向正面时应尽快用手指划动使其背对着玩家，如果在正面点击或者迟迟不点击就会受到无情的纸团攻击，玩家的血槽耗光后游戏便宣告结束，游戏中的BOSS战玩法和平时类似，不过游节奏会大大加快，对玩家的反应和操作精度都有着极高要求。此外，游戏中每个角色都拥有两个专属的技能，释放这些技能可以产生无敌、秒杀等效果，是获取高分的必要手段。总的来说，本作除了风格独特外也极易上手，办公室里的白领们不妨用本作来调剂一下紧张的工作生活吧。

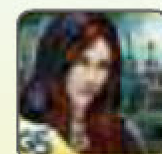








Android



神秘来信

Letters from Nowhere

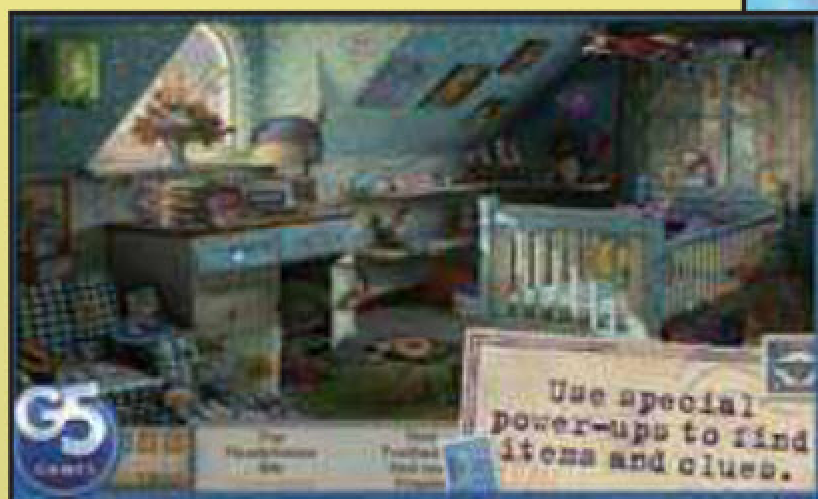
■ G5 Entertainment ■ AVG ■ 4.99美元 ■ 英文版

《神秘来信》是由G5推出的一款欧美风格的情景冒险游戏，虽说游戏画面大部分是以静态图片为基础制作的，但是为了体现细节，画面中飘落的树叶、偶尔发光的路灯、梳理羽毛的鸽子这些细小的环节被体现得非常到位，让人觉得整个场景都具有了生命力。和同类游戏一样，本作的主线也是要在杂乱的场景中找到那些必要的线索，从而通过组合整理揭开主人公丈夫消失背后的秘密。除了单纯的找物品和线索外，游戏中找到一些特殊物品还会触发有趣的小游戏，比如当收集到照片碎片时玩家需要玩拼图游戏把其重新拼接起来。每完成一次关卡甚至一个小游戏，就能从中一点点地看到故事背后的真相浮出水面，各种类型的游戏组合随着剧情巧妙融入，让玩家一旦投入就不会轻易放弃。总的来说，本作的难度比较适中，不过要想要集齐全部物品还需要很强的眼力。









无论到哪里

文 乌冬　美编 Juxi

光环视频收录

PSV	MUG	音乐
初音未来 女歌手计划 f		
HATSUNE MIKU Project DIVA f		
SEGA	日版	预定2012年8月30日
1人	7329日元	对应周边未定
相关报道：Vol.181 P24/Vol.158 P68		

初音ミク HATSUNE MIKU Project DIVA f プロジェクト ディーヴァ エフ

随着发售日的临近，本作更多的收录曲也得到判明，这次带来4首新曲以及相关服装的介绍，另外还有利用到PSV的AR机能的AR演唱会。好，下面就让初音来领我们进入新的舞台吧。

ネトゲ廃人シュプレヒコール

作者：さつき が てんこもり

以网络游戏为内容的歌曲，PV与SEGA的在线RPG《梦幻之星Online 2》进行了合作，初音穿着游戏中的职业的服装登场。

电子歌姬降临《PSO2》的世界！





▲现实世界的初音在专心致志地敲着键盘，难道是在玩《PSO2》吗？

服装

新人类女法师风格

这首歌的服装也与《PSO》进行了合作，初音穿的是女性新人类的魔法师的衣服。

WORLD'S END UMBRELLA

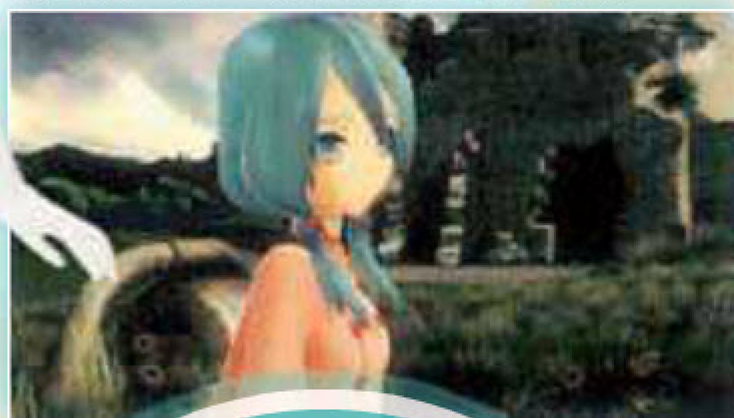
作者：ハチ

描写少年与少女间的故事的人气歌曲，由动画小组“南方研究所”制作的2D动画与3D影像完美地结合。





▲PV的内容是初音在电影院中看了一场围绕一男一女寻找天空的电影。



服装

MEMORIA

设计：南方研究所

总让人有不知道在哪见过的感觉的怀旧服装，和电影中女主角所穿的衣服也很相像。

约好一起去看天空的两人……



都是初音的舞台！

把你的房间变为舞台！AR演唱会

除了之前介绍的AR机能的肖像模式外，本作还有AR演唱会模式，通过让PSV的摄像头读取游戏同捆的AR标志，就能让初音在现实画面中进行表演。





可调整角色的大小

▲角色大小是可以调整的，画面中的指示距离化学灯表示空间辨识的精度。





无论何时何地都能看到初音的演唱会！

▶演唱会中玩家可自由调整镜头的角度，像是对初音的脸来个特写或是跟着初音的动作来移动镜头等，想怎么欣赏演唱会全由自己决定。





リモコン

作者：じ-ざす

じ-ざす的代表曲，PV中铃和莲围绕遥控器展开喜剧性的表演，另外两人的舞蹈也非常酷。



▲平时很要……和莲竟然围绕遥控器争了起来？

服装

发信器（铃）收信器（莲）

设计：グライダ-

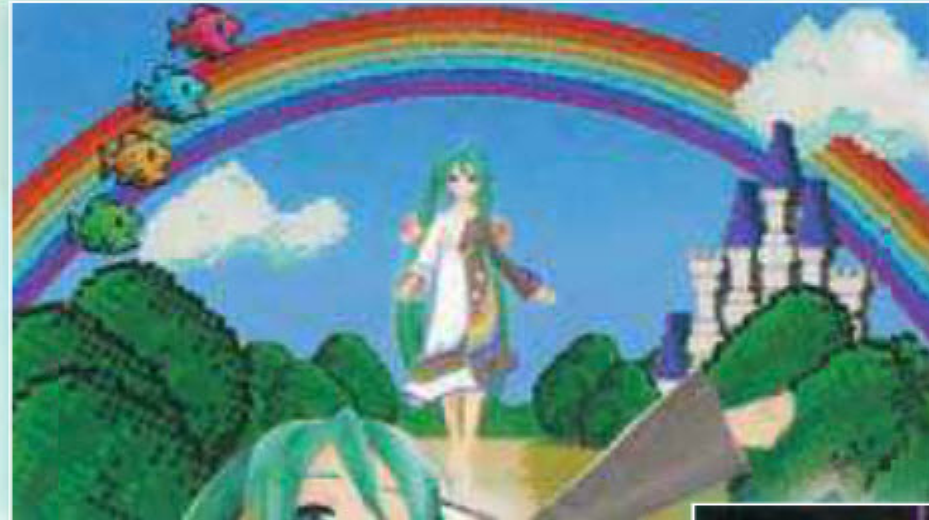
以原创PV的主题设计的服装，留意两人瞳孔也变成了遥控器上的加号和减号。



ネガポジ*コンティニューズ

作者：sasakure.UK

sasakure.UK专门为本作创作的歌，PV活用了让文字和绘画素材动起来的“动态影像”技术。



▼PV的舞台是明朗的游戏世界，不过这里却有一个可怕的秘密……



服装

Hello，Good night.

设计：sasakure.UK

以“电子睡袍”为概念的服装，黑白分明的用色分别表现了积极和消极两种意思。



你要接关吗？

诞生25周年！

文 阿鲁　美编 澄香

A・RPG	动作角色扮演	
伊苏 塞尔赛塔的树海		
イース セルセタの樹海		
Falcom	日版	预定2012年9月27日
1人	7140日元	对应周边未定

从初代《伊苏》发售以来，该系列已经走过了25个年头。作为25周年纪念作品，这款即将登陆PSV平台的新作将给大家带来怎样的惊喜呢？下面就跟随小编一起来看看吧。

挑战树海之谜的冒险家



作为日本A・RPG的先驱，多年来深受玩家喜爱的名作“《伊苏》系列”即将在PSV迎来新生！

Falcom值得骄傲的A・RPG金字塔 ——“《伊苏》系列”历史

《伊苏》于1987年首次在PC平台发售，之后被移植到各个平台，系列全球累计销量突破400万套。作为超人气的A・RPG系列，玩家需要操作主人公亚特鲁进行紧张、刺激的战斗，体验一个个壮大且戏剧化的故事。整个系列经过复刻和移植后已经有超过40个作品，下面列出一些代表性作品，见证“《伊苏》系列”历史的轨迹。



伊苏 失落的伊苏古国 序

PC 1987年6月21日发售



伊苏2 失落的伊苏古国 终章

PC 1988年4月22日发售



伊苏3 来自伊苏的冒险者

PC 1989年7月21日发售

红发勇者的全新传说即将上演！



亚特鲁・克里斯汀 アドル・クリスティン

年轻的冒险家

目的是前往“塞尔赛塔的树海”的深处，但是途中失去了记忆。为了查明在自己身上到底发生了什么，再次踏上了树海之旅。

杜廉 デュレン

值得信赖的豪放的青年

讨厌麻烦、自由奔放的性格，没法对有困难的人放任不管，后来演变成和亚特鲁一起行动了。

卡娜 カーナ

深知大自然的残酷的少女

居住在树海某个树上集落，有着爽快的性格且喜欢照顾人的少女，同时也是狩猎技术一流的战士。





伊苏4 太阳的假面

SFC 1993年11月19日发售



伊苏5 失落的砂之都凯芬

SFC 1995年12月29日发售



伊苏6 纳比斯汀的方舟

PC 2003年9月27日发售



伊苏 菲尔盖纳之誓约

PC 2005年6月30日发售



伊苏 起源

PC 2006年12月21日发售



伊苏7

PSP 2009年9月17日发售

莉莎 リーザ

居住在高原的少女

平时心地善良，但为了守护重要的东西时会展现出强烈的意志。

古丽塞尔妲 グリゼルダ

赴任于罗姆帝国的年轻女性总督

新上任，对塞尔赛塔周边的交通等制度进行整备，由于看到了亚特鲁击退魔物的本事，委托他在“塞尔赛塔的树海”探索时进行地图的作成。

树上集落科莫多（コモド）







从边境都市卡斯兰（キャスナン）进入树海，北部地区大树上的集落，这里的人过着在树海里采集、狩猎的自给自足的生活，虽然面对严酷的环境但安稳地生活着。不过这里最近出现了居民消失的事件，这被称为“神隐”的事件引起了不小的骚动。

在魔之领域『塞尔赛塔的树海』等待大家的是？







罗姆帝国领地的伊斯帕尼东北部宽广的森林地带——“塞尔赛塔的树海”。在那里，生长着茂密的树林，进入森林的人很容易迷失方向，并且森林里潜伏着凶暴的野兽，行人很容易成为野兽袭击的目标，是一片危险的土地。在这片被称为“魔之领域”的树海里，亚特鲁和同伴的全新冒险即将展开！



加迪斯 ガディス

冒险途中与亚特鲁相遇，号称『兽使』的壮汉

有着很厉害的怪力，言行都不按常理出牌的粗野的人物。

都市





晃眼看上去是平静的气氛！

▲▶城市中有各种设施可以利用，可以购买武器、防具以及道具为冒险提供帮助。

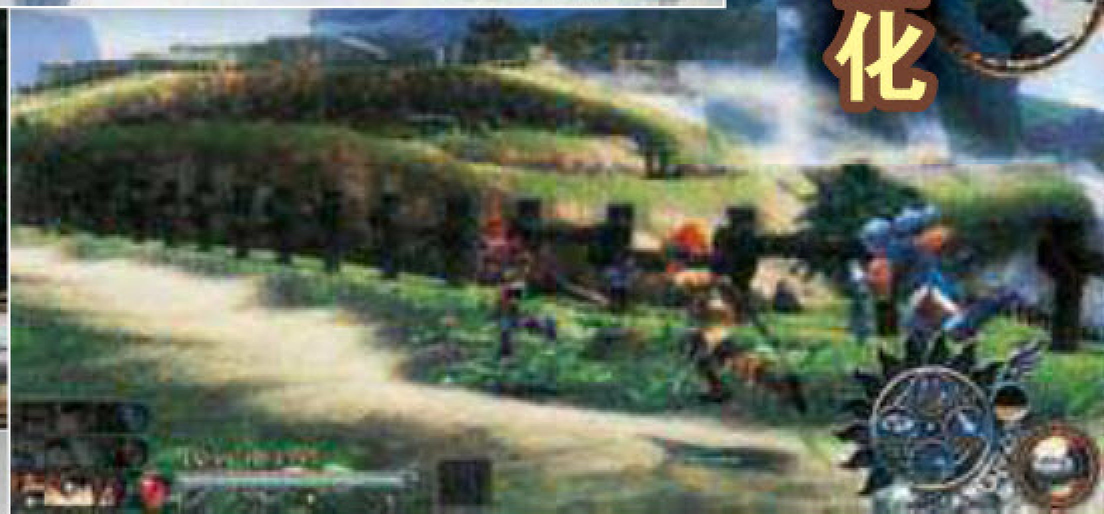
和“塞尔赛塔的树海”一起登场的卡斯兰，是本作舞台的都市。数年前遭到罗姆帝国的侵攻，如今变成了其所属州。因为这个原因，都市里的人们和罗姆帝国呈对立状态，这种危机会对故事的发展造成什么影响呢?

迷宫





随时间发生变化的迷宫！



◀▲由PSV带给你意想不到的美丽画面。

树海地区会随时间经过，发生朝、昼、夕、夜等时间段变化！除了景色会随时间发生变化外，潜藏的危险也变得更多。环境音采用3D音效，树海中树叶的摩擦声、鸟叫声等都会清晰呈现，给玩家带来身临其境的感觉。

战斗

在本作中可以体验到以简单的操作进行华丽的战斗。只用一个按键就能使用出丰富多彩的技能攻击，能用触摸操作指挥同伴的行动。对浮空的敌人进行单方面攻击的“空中连击”以及和同伴发动的连携技都极具爽快感。另外，还增加了在与强敌的战斗中可以学会新技能的“闪光系统”，不断挑战强敌才能让角色真正成长起来。

剧情





▲顽固地拒绝人类的树海，在那里隐藏着消失的文明。长着翅膀的神像以及各种不解之谜，深入树海之后找出答案吧！

由极具魅力的角色们展开的故事是一大看点！

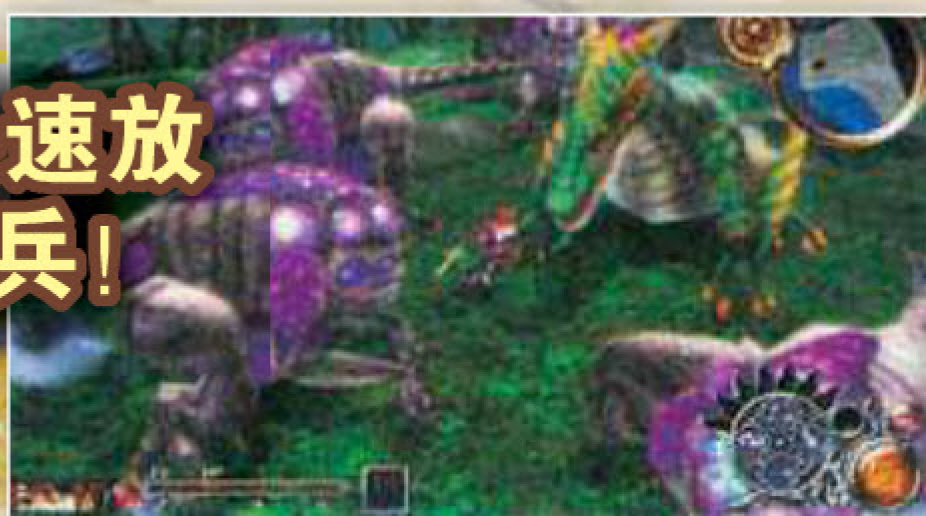
追寻神秘的古代文明！



非常危险的土地，连地图上都没有记录的地带“塞尔赛塔的树海”。踏入树海失去记忆的亚特鲁准备再次挑战这里，在树海中隐藏的秘密以及隐藏在塞尔赛塔的古代文明到底是什么？宏大的故事是“《伊苏》系列”的一贯特色，在本作中也能充分享受到这一点。

◀在树海中失去记忆的亚特鲁，将最近结识的卡娜和杜廉都给忘了，在他身上到底发生了什么事情？

使用技能攻击快速放倒蜂拥而至的杂兵！





与巨大魔物进行白热化的战斗！





一键发动技能

超危险区域“战舰迷宫”情报公开！



失落英雄

ロストヒーローズ

◆NBGI◆RPG◆预定2012年9月6日◆日版

让高达和特摄迷期待已久的RPG作品《失落英雄》还有不到一个月就要发售了，而目前官方又再次放出新情报。

一般情况下，玩家可以让这些英雄组成4人小队，深入迷宫与邪恶势力展开战斗。但其实游戏中还有一些光靠徒步无法进入的超危险区域，这时英雄们就需要乘坐战舰才能进入，玩家可以给战舰安装钻头，这样即使区域中存在一些障碍，也可以用钻头把它打通。在这些危险区域中，存在着名为“守护者”的超巨型敌人，当玩家与这些敌人接触，就会进入“载具战斗”。有别于一般的小队战，载具战斗时会显示玩家乘坐战舰的HP以及能量值，当战舰的HP被敌人攻击至0时就直接宣告Game Over，而能量耗尽的话行动也会受到极大限制，并且随着敌人的攻击，战舰各部分破坏也会影响战舰的个别性能。玩家要根据战况，选择主炮、机枪座、修补等指令进行战斗。

另外官方还公布了游戏中的强化要素——芯片系统。随着迷宫的战斗以及固定的剧情，玩家可以获得名为“芯片（チップ）”的物品，这些芯片大多附有各种属性或特殊能力，而每位角色最多能够安装6枚芯片。玩家可以根据各英雄的特性，选择合适的芯片为其进行安装，让战斗变得更加有利。除了通过安装芯片强化角色外，玩家也可以对身上的装备和素材进行合成强化，例如假面骑士000的专用道具“明日のパンツ”与“真空管”进行合成，就可以合成出“明日のパンツ+1”。而每样物品最多可以强化5次，玩家要最大限度地强化自己的英雄阵容，才能够在战斗中保持优势哦。（文：酷洛洛）

▶图中表示机枪座遭到敌人的破坏，在未修复之前将无法使用机枪座。



▼强化装备是增强角色能力的一个有效途径。



▲芯片的作用各有不同，根据角色的特性来安装吧。

快为可爱的小恶魔宝宝换装吧！



魔法小恶魔

ちび☆デビ！

◆Alchemist◆AVG◆预定2012年9月27日◆日版

《魔法小恶魔》是漫画家筱冢广梦在日本少女漫画杂志《Ciao》上连载的人气漫画作品，原作主要讲述了爱哭胆小的女主角身为中学生，却由于各种原因需要照顾来到人间的恶魔宝宝，从而引发的种种有泪水有欢笑的故事。本作中小宝宝会走失，玩家需要和原作中的各个角色对话搜集情报才能找回小宝宝。故事中穿插着许多迷你游戏，包括收集小鸡、烤面包、寻宝等等都十分简单可爱。赢得游戏之后可以获得服装素材，搜集指定数量的服装素材能够换取服装。服装是本作的重要组成部分，种类十分丰富且都很可爱，能够把宝宝打扮成小鳄鱼、小蜜蜂、小柴犬等造型。另外游戏中还收录语音，能够听到小宝宝可爱的说话声。原作的粉丝、喜欢可爱恶魔宝宝的玩家不妨保持关注。（文：半夏）



▲AVG部分要搜集情报。



▲进行简单有趣的迷你游戏能够得到素材。



▲用素材可以交换各种可爱的服装。

与她一起度过的夏天！



空之色 携带版

そらいろ Portable

◆Cyberfront◆AVG◆预定2012年9月6日◆日版

以描写和青梅竹马一起度过难忘夏天的PC平台AVG《空之色》即将登陆PSP。游戏的剧情讲述主人公健士因为父亲再婚而住进了乡下，在这里他遇到了爱衣、燕和花子三位改变他命运的女孩，由此展开了一段难忘的生活。本作的最大特点是分为幼年和现代两个部分，在幼年部分玩家的行动将会决定身边最亲近的女孩，同时自身周围的环境也会产生微妙的变化；而现代部分则分为三个世界，不同的世界里女主角的性格也有所变化，也就是说共有9个版本的路线供玩家选择。另外作为新要素，PSP版还追加了“桌面游戏篇”、“洗澡篇”、“喝茶过家家篇”、“掏耳朵篇”四个新剧本以及大量的新CG，同时游戏的演出效果也有所强化。（文：乌冬）



▲与三位女主角在海边嬉戏，看上去像幼年时的事件。



▲主角的前辈，不知道是不是可攻略角色。



▲还有女主角的打工情节，穿服务生制服的花子非常可爱。

文 酷洛洛 美编 咕噜

デジモンワールド リ:デジタイズ Re:Digitize

本作是"数码宝贝"15周年的纪念作品，玩家在游戏中就和"数码宝贝"动画中的主人公一样，在机缘巧合之下被卷进了数码世界，并与数码宝贝一起展开冒险。



RPG	角色扮演・收集育成	
数码宝贝 复原		
デジモンワ—ルド リ：デジタイズ		
NBGI	日版	2012年7月19日
1～2人	5230日元	无对应周边

游戏菜单

项目	作用
はじめから	新开游戏
つづきから	载入存档游戏
ネットワ—ク	联机模式
デ—タインスト—ル	数据安装

大地图操作

项目	作用
滑杆	移动
十字键/L/R	调节视角
□	视角复位
△	系统菜单
○	查看
START	停止

系统菜单说明

项目	作用
アイテム	道具
ほめる	赞许数码宝贝
しかる	斥责数码宝贝
ねかせる	让数码宝贝睡觉
デジヴァイス	数码宝贝机（DIGIVICE）
R键	呼出当前区域的全景地图

数码宝贝机（DIGIVICE）菜单说明

DIGIMON	
项目	作用
パ—トナ—情报	查看搭档数码宝贝的情报
スキル	对搭档数码宝贝的的技能进行设定
アクセサリ	为搭档数码宝贝安装饰品
デジメモリ	设定战斗中的召唤技
进化情报	查看冒险期间搭档数码宝贝的进化路线
Player	
项目	作用
テイマ—情报	查看玩家情报
称号	查看所得称号
大事なもの	查看重要物品
カ—ド	查看所得的数码宝贝卡片
LOG	
项目	作用
メ—ル	查收邮件
ニュ—スログ	查看于"竞技场10F"中下载的新闻
キ—ワ—ド	查看游戏用语等关键字
マップ	查看ファイル岛的全区域地图（仅限已修复的地区）
SYSTEM	
项目	作用
セ—ブ・ロ—ド	存/读档，删除存档和返回游戏菜单
オッション	设定菜单

数码宝贝的培育与进化

游戏不存在等级的设定，数码宝贝会随着训练以及野外战斗而直接提高能力值，因此即使前期，玩家也能培育出数值极高的数码宝贝。随着年龄与能力值的提升，数码宝贝就会出现进化，而根据进化时属性的差别，数码宝贝也会朝不同方向去进化，数码宝贝的进化过程分为幼年期1・2→成长期→成熟体→完全体→究极体。



能力值说明

攻击力： 影响数码宝贝的攻击伤害，数值越大伤害越高。
防御力： 影响数码宝贝的防御力，数值越大受到攻击时伤害越少。
素早さ： 影响数码宝贝的速度，数值越大移动速度越快。
贤さ： 影响数码宝贝的智力，数值越大AI越高，越容易随战斗学习新技能；同时该数值越高，可以对数码宝贝执行的指令也越多。
きげん： 数码宝贝的心情，场景画面中右下角上数第一条槽则代表其数值大小，数值越高数码宝贝则越开心，更容易接受玩家发出的指挥。随着玩家执行ほめる，数码宝贝的心情会上升，但相反教养值会下降。
しつけ： 数码宝贝的教养值，该数值越高，更容易接受玩家发出的指挥。随着玩家执行しかる，数码宝贝的教养值会上升，但相反心情会下降。

死亡与继承



当数码宝贝随着年龄老去、战斗失败导致LIFE值耗尽等情况，数码宝贝就会死亡，死亡后原来的数码宝贝就会变回数码蛋，这时玩家就需要重新培养数码宝贝。虽然辛苦培育的数码宝贝走到了生命的尽头，但并不代表玩家等于一无所有，数码宝贝生前习得的技能数会继承到下一只数码宝贝之中，而死亡的数码宝贝更可以变为数码记忆体（デジメモリ）成为今后的召唤技。

训练场（ジム）

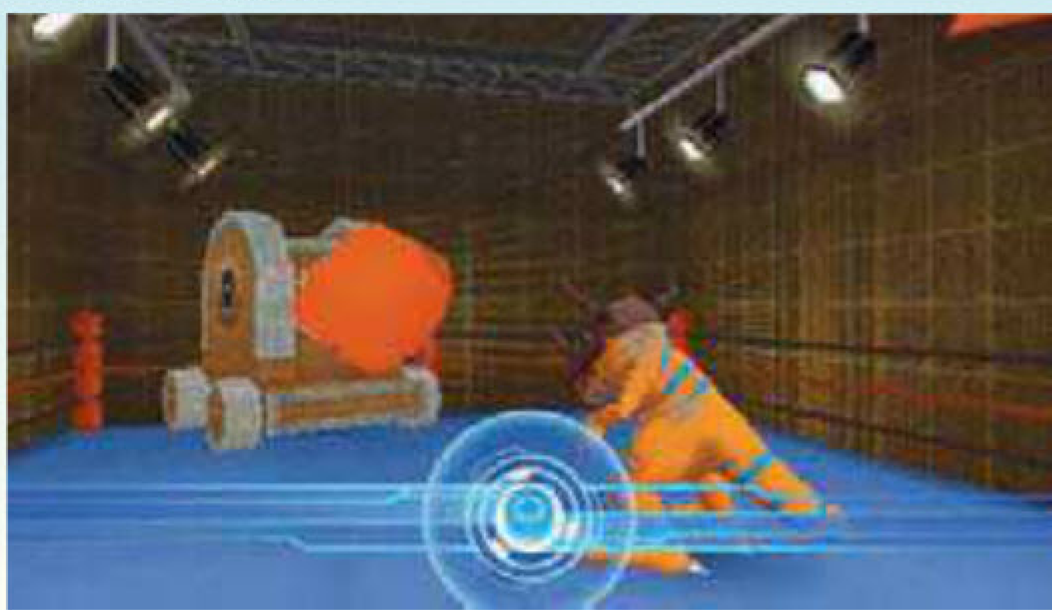
游戏中提高数码宝贝能力的场所，内里提供了各种训练项目，训练以迷你游戏形式进行，完成训练可以提高数码宝贝不同的属性值。训练分为一般训练（トレーニング）、中级训练（中级トレーニング）和上级训练（上级トレーニング）。一般训练是不会失败的，而中级和上级会根据玩家的表现来判定成功与否。每进行一次训练都会消耗一小时游戏中的时间，同时也会为数码宝贝增加一定量的疲劳度、也会更容易使数码宝贝饥饿。由于游戏可以随时存读档，在训练之前玩家不妨先进行存档，一旦失败就可以读档来重新挑战，从而避免失败时浪费疲劳度。以下是各训练项目的形式以及取胜方法，可以帮助玩家更容易完成训练。

注意游戏初期是不开放上级训练的，需要完成“ケイコウ洞窟”的修复后，前往竞技场与新出现的ロゼモン对话，并在竞技场40F中将其战胜才会开启。另外中后期的一些野外场景也会有个别项目的上级训练场所。

パンチ（パンチをガ-ド）

防御力↑↑↑
贤さ↑

应该是所有中级训练中最容易成功的项目，玩法也十分简单。只需等待拳击机出拳后按下○键并成功防御即可，最佳按键时机为拳击机发出后的一瞬间。不能过早或过慢。过上级训练时难度大幅提升，更讲求玩家按键的时机，需要比中级训练时更快才行。



トラム（ここでSTOP）

最大HP↑↑↑
攻击力↑

有点类似“柏青哥”的玩法，根据画面上方给出的图案，让不断旋转的十字轮盘最后停下来时中间位置与上方图案为同一颜色即可成功。按○键就可以让轮盘停下来，需要玩眼明手快。另外“7”为百搭图案，不管上方给出的要求图案是什么，只要轮盘停下来时中间为“7”均判定为成功。上级训练时骰子速度会明显加快，不过只要掌握节奏其实并没有太难。



サイコロ（同じのど-れだ）

最大MP↑↑↑
攻击力↑

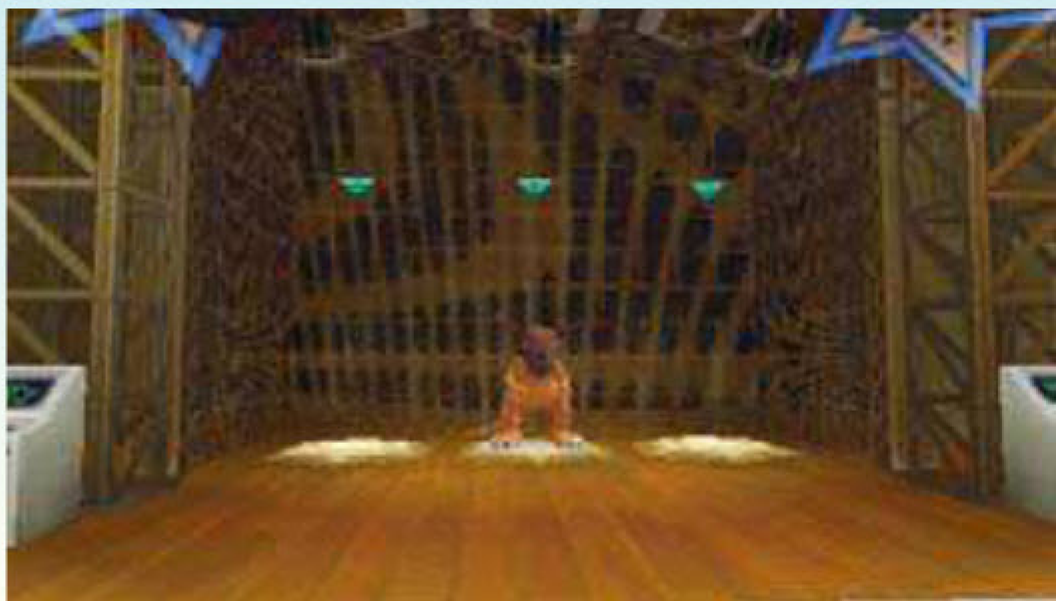
玩家先会观察一个不断旋转、且粘有炸弹的骰子数秒，之后从三个被粘有炸弹的骰子中选择和之前炸弹排布相同的骰子。要点是留意骰子哪些格子没有粘有炸弹，以作为判断骰子的依据。上级训练时骰子旋转速度加快，不过这样反而更方便玩家观看不同骰面的特征，某程度比中级还要简单。



バクダン（爆弹回避）

素早さ↑↑↑
最大HP↑

数码宝贝会站在三个格子的其中一格。根据炸弹的投掷方向，用左右方向键移动至没有炸弹的格子上。建议玩家每次回避完炸弹后都把数码宝贝移至中间的格子，这样下一波炸弹出来时，无论炸弹落在哪个方向，玩家只需按一次方向键就能够实现回避。上级训练一开始便是两枚炸弹，难度提高不少。



マルタ（丸太粉碎拳）

攻击力↑↑↑
最大HP↑

难度仅次于“パンチ”的训练项目，等待能量条到达标记位置后按下○键即可。留意能量条的上涨速度是不断增加的，而后半的增加速度要远高于前半的增加速度，所以按键时要留一点提前量。另外由于必杀技的使用方式和该训练项目的形式完全相同，这里也是玩家练习必杀技会心时机的主要场所。上级训练时会心槽缩短，难度有所提高。



アミダ（立体あみだくじ）

素早さ↑↑↑
最大MP↑



也就是“画鬼脚”。玩法为从选择3个路线的其中一个，然后向下画，当遇到横线则沿着横线转弯走向另一根竖线，最终到达终点时没有炸弹的那条竖线线为正确答案。其实最简单的方法是倒过来画，以没有炸弹的终点作为起点画线，最终到达的那条路线就是正确答案了。上级训练时横线数量增加，不过对难度影响并不是太大。

非战斗时数码宝贝的状态

肉：代表数码宝贝肚子饿了，这时需要玩家使用道具中的肉或其他食物进行喂食，直至出现笑脸标记，才代表数码宝贝饱腹。

Zzz：代表数码宝贝困了，这时需要选择游戏菜单中的“ねかせる”让其睡觉，睡觉后系统会提示是否保存，睡醒后就来到游戏中的第二天。

大便：代表数码宝贝需要上厕所，厕所位于地图上有两个小人的标记上，当数码宝贝需要上厕所时，靠近厕所后数码宝贝就会自动如厕。当在野外场景不方便找厕所时，玩家也可以购买道具“けいたいトイレ”代替厕所给予数码宝贝使用。

胶布：代表数码宝贝受伤了，受伤的数码宝贝战斗时能力会大打折扣。这时可以使用道具“ばんそうこう”和“ばんそうこうDX”来给数码宝贝治疗。也可以前往天使医院选择“治疗してもらう”、花费300游戏货币让数码宝贝康复。

针筒：代表数码宝贝生病了，同样可以前往天使医院选择“治疗してもらう”让数码宝贝康复。

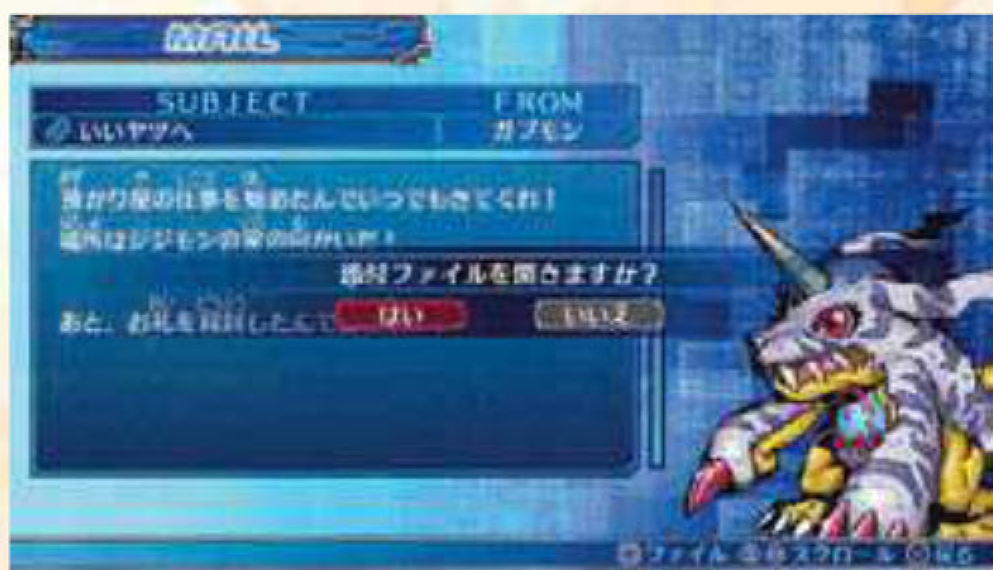
汗：代表数码宝贝训练过度导致疲劳了，这时可以前往天使医院选择“疲れを取ってほしい”来让数码宝贝痊愈。

繁荣度

随着玩家在野外完成一些数码宝贝NPC的任务，它们就会返回村子，这时村子的繁荣度就会得到提升，随着一些NPC数码宝贝的返回，村子会增加相应的功能。繁荣度也是流程进展的主要方式。繁荣度可以前往ジジモンの家与ジジモン对话来查询。

邮件（メール）

玩家接收邮件的项目，这里可以查看游戏中各相关任务的提示，去哪里、做什么，邮件中都写得十分清楚，当玩家不知道下一步要做什么的时候，就记得要查收一下邮件了。当相关的任务或剧情完成时，邮件的右边就会显示“Clear”可以有利玩家判断应该进行那封邮件的内容。另外随着剧情进行，也会收到一些包含附件的邮件，里面有寄件人寄送来的一些实用物品哦。



餐厅（レストラン）

在“道标の森”完成メラモン的收集任务后，メラモン就会返回村子，这时原本关闭的餐馆就会开。玩家就可以前往购买料理来喂数码宝贝，餐厅的食物有别于一般的食物，数码宝贝进食后能力会有所提升，而价钱越高的料理，其增加效果也更显着。

ジジモンの家

主要剧情的触发场所，另外这里还可以输入官方的物品密码，密码会定期在官方网站更新，详细地址为：http://www.bandaigames.channel.or.jp/list/digimon_game/password.html



医院（エンジェ医院）

治疗数码宝贝的场所，可以消除数码宝贝的疲劳、受伤以及生病状态。

厕所

当数码宝贝头顶出现“大便”的标记时，代表数码宝贝需要去厕所解决，厕所存在于竞技场、始まりの町以及其他的户外场景，注意其余户外场景都需要完成该第地区的复原任务后才会开放路标指示。

钓鱼

随着与“铁路の平原”下方的“水没の古都”的カメモン对话，玩家就可以学会钓鱼，钓鱼的场所分布于“水没の古都”等地区，地图上会有鱼形状图标作为标记，根据诱饵调出的与会有所不同，不过即使不用诱饵也可以钓到鱼，因此钓鱼变成为了游戏中“无本万利”的赚钱方式，玩家在“闭关”训练之前可以用这方法赚取足够的金钱或作为饲料使用。



肉畑

玩家每天可以在这里领取一定数量的肉来喂食数码宝贝，另外也可以在这里直接购买肉。

野外遇敌

游戏采用“明雷”式遇敌，所有遇敌怪物在场景上可见，当玩家靠近野外怪物时，野外怪物头顶就会出现黄色标记，而当野外怪物头上的图标从黄色变成红色时，就会主动袭击玩家，从而触发战斗。游戏中的遇敌存在一定相性，根据玩家身边的数码宝贝不同，会影响部分野外怪物是否主动攻击玩家。

竞技场（コロシアム）

在这里玩家可以与游戏中的虚拟玩家进行数码宝贝对战，其中还有动画中的主人公们出现。竞技场不同于野外对战，数码宝贝即使落败也不会受伤。竞技场全部一共5层，分别为1F、10F、20F、30F以及40F，不同的层数规则限制会有所不同，其中10F玩家无法对数码宝贝执行指令、30F为组队对战。另外竞技场内还设有厕所以及训练场，玩家可以在这里训练数码宝贝，待数码宝贝能力提升后直接进行竞技场对战。



DIGI・STORAGE

竞技场前台旁边均设有名为“DIGI・STORAGE”的设备，这里可以将玩家当前的数码宝贝数据进行存档，即使今后数码宝贝死亡，也可以将数据呼出在竞技场中使用，因此玩家若培养出较为强劲的数码宝贝，一定要在这里保存。



战斗形式

而游戏的战斗是完全由怪物进行的，玩家不能直接控制，只能发出口号，等待数码宝贝稍后执行。若期间怪物否定判断（头上出现“NG”）或呈现混乱状态，则无法应答指令。

战斗画面解说

1.敌方数码宝贝与其HP。
2.我方数码宝贝HP与MP。
3.能量槽
4.数码记忆体（召唤技）。
5.队友的数码宝贝状态（组队战时）。
6.指挥使用第一个技能。
7.指挥使用第二个技能。
8.指挥使用第三个技能。
9.由数码宝贝自由行动。
10.战斗道具菜单。
11.脱离战斗（固定战斗与竞技场无效）。
12.与敌人保持距离。
13.移动至指定位置。
14.攻击指定目标。



必杀技

当数码宝贝成功攻击中对方，或受到攻击，身上的必杀槽就会徐徐累积，当必杀槽的四个格蓄满后就可以按□发动必杀技。发动必杀技时会出现一条半圆的蓄力槽，当槽涨至橙色的区域位置（防御时为绿色），按下○让槽停止上涨就能够发动会心一击，这时必杀威力会进一步提升。另外对方使用必杀技时，玩家也可以通过蓄力槽到达绿色位置来降低对方必杀技的伤害。

召唤技

当数码宝贝安装了转生前数码宝贝留下的数码记忆体，在必杀槽蓄满后可以按△发动召唤技。召唤技的攻击力比必杀技更高（尤其是究极体的召唤技），不过每一个数码记忆体一场战斗只能使用一次，累计最多只能使用5次召唤技。中期玩家在竞技场10F让数码宝贝“ハグルモン”返回村子后，可以在ジジモンの家的地下室中让其帮忙恢复数码记忆体的召唤次数，每恢复一次需要消耗一个“谜のデジコア”。

异常状态

战斗期间数码宝贝受到攻击，可能会被附加各种异常状态，以下是游戏中所有战斗时出现的异常状态。玩家在为数码宝贝装备技能时，也可以有针对地选择含有异常状态的攻击，对战斗会十分有帮助。另外游戏中所有的战斗异常状态均可以使用“治疗ディスク”来消除。

毒：头顶出现紫色泡泡的标记，期间数码宝贝的HP会徐徐减少。

麻痹：头顶出现星星、一段时间内无法移动和防御。

减速：头顶出现向下的箭头标记，期间移动速度以及攻击速度都会大幅下降。

混乱：头顶出现问号标记，期间数码宝贝行动混乱，且无法接受玩家的指示。

液晶化：头顶出现方块标记，数码宝贝变为点阵码，期间只能使用专用技。



游戏的任务要素非常丰富，除了主线剧情外，要收得所有数码宝贝返回村子估计也要花上不少时间，游戏的进化系统也充分还原了“数码宝贝”的特征，对于系列FANS而言，这绝对是一款“良心作”。不过游戏也存在一些缺点，例如主线流程基本是让玩家重复在村子与任务目的地之间跑来跑去，多少会让人有点厌烦。

游戏一品轩

收罗近期精品二线游戏

期待很久的《那由多轨迹》终于推出，游戏引擎没有继续炒冷饭了，初步玩了一下很爽啊，无论场景还是打BOSS都超有感觉，Falcom又挑起了我的兴趣！此外，JDK这次的表现也是可圈可点，好几首曲子都很有记忆点，期待汉化组们的大大们出手吧！

栏目主持：LIKY

文 翔Starry、Civily练

本辑游戏推荐

一起快乐的打棒球！

实况力量职业棒球2012

实况パワフルプロ野球2012

◆Konami◆SPG◆日版◆容量：1.12GB

《实况力量棒球2012》是Konami的看家系列作品之一，虽说卡通风格画面看起来似乎并没有那么专业，但是作为日本的国民级棒球游戏，该系列已经经过了玩家的长期考验，而在这个挥舞着汗水的夏天，该系列的最新作正式登陆到了各大游戏平台。在画面方面，除了开头的动画CG以外，并没有什么让人觉得太惊艳的地方，而游戏的音效依然给力，每当球击出、上垒时，全场沸腾的呐喊声把气氛渲染得很是热血。虽说本作看似卡通，但实际操作也还是非常严谨，比如击球时中间会有一块“好球区”，而那个锥形代表球棒的击打面，如果蓝色的来球点在投掷出的一瞬间能包含在这个区域内的话，则可把球击出，而蓝色点与锥形的相对位置则决定了击球的角度和质量高低。相对于进攻，游戏中的防守显得更加艰难，投球前最好不要让投掷方向定得太死，让击球点尽可能多的游走，多做一些假动作以减低被击打到的风险。相对以往作品，本作最大的变化在于加入了“大学棒球篇”这一模式，从4月开始进入紧张的练习与比赛生活中，以登上大学棒球界的高峰作为自己的目标进行奋斗，一开始玩家需要设定自己的原创选手，然后从大三开始进行特训，整个模式的冒险和育成要素非常丰富，玩家不仅要到处联络队比赛、打工、和妹子约会等事宜，也要亲自进行训练以提高各方面的能力，而在商店中购入道具也可以进一步增强训练效果，不过要注意的游戏中存在体力和资金限制，需要玩家合理进行安排。总的来说，本作在系统整体上已经做得相对成熟了，在专业性和娱乐性上保持了一个较好的平衡，无论菜鸟还是棒球爱好者都能在游戏中寻找到自己的乐子，期待已久的玩家们不要错过。


▲准备迎击来球。



▲大学三年级了打棒球一样值得期待。

推荐给：系列游戏的粉丝玩家·棒球爱好者

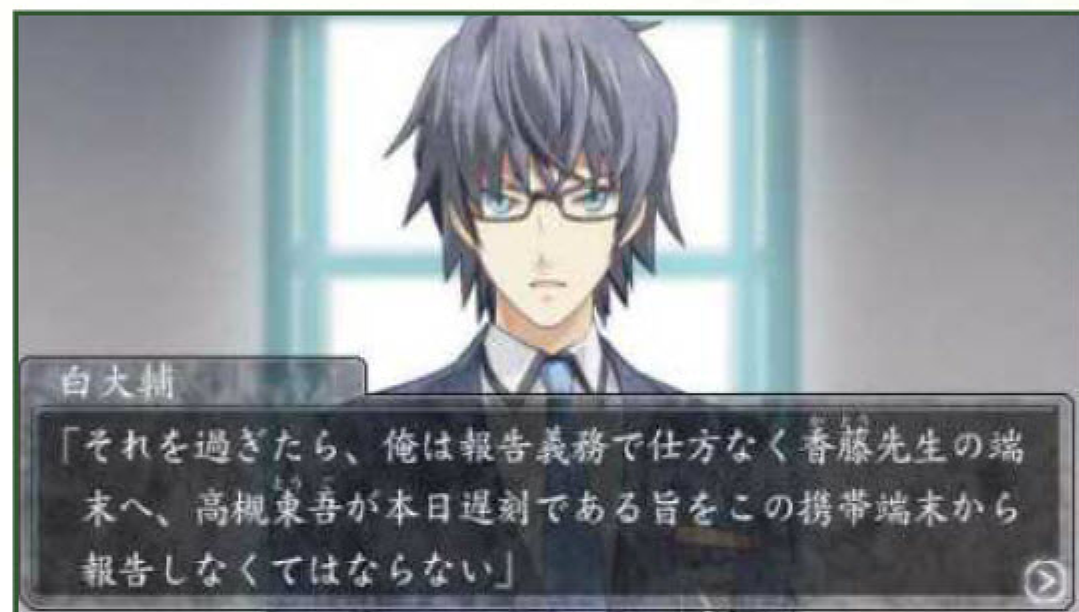
说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

Dunamis 15

Dunamis 15

◆5pb◆AVG◆日版◆容量：1.38GB

本作是开发了《斯坦因之门》的5pb制作的一款悬疑冒险作品，游戏的故事发生在一个学园孤岛上，在这里主角们的时间是轮回的，为了逃脱这样的循环，玩家需要反复体验故事，分阶段控制不同的角色突出重围，最终打破这个可怕的循环。本作的画面略带凌乱的材质感，给人一种阴暗斑驳的感觉，而游戏的结构比较特别，每个章节都以不同人物的视点来展开，结束之后时间就会回退到起点，然后以另一个人物重新开始，而在菜单中的“Flowchart"中可以看到每条故事的时间线，结合上剧本能很好回忆每一个细节，而这些细节的推理直接决定了你是否能从循环中脱出。由于世界观设定宏大且灰暗，游戏专门设置了一个名词解释系统，每出现一个新名词都会提醒收录到系统中，玩家只需要在“TIPS”中查看即可了解到相关信息，而在游戏推进到一定程度后这个系统也会收录到主界面的EXTRA模式中。总的来说本作各方面素质都很优秀，特别是细节的动态效果让画面栩栩如生，而大量的出血可能会让一部分人不太适应，感兴趣的玩家不妨一试。



▲这个帅哥看起来挺斯文的。

推荐给 5pb的死忠们・喜欢灰暗剧情题材的玩家

出击！运动裤猫娘 携带版

それゆけ！ぶるにゃんマン Portable

◆Alchemist◆STG◆日版◆容量：1.27GB

本作原是PC游戏《妹妹制造》中收录的一款迷你小游戏，但没想到这款迷你游戏格外受玩家的欢迎，在这种呼声下，Alchemist在原游戏的基础上加入了新人物并进行了各种强化，重制到了PSP平台。游戏的主角是两只变身为美少女的猫，当然，如游戏的名字一样，她们都穿着超短运动裤（福利！），游戏的操作很容易上手，除了基本攻击外连续按键可以发动前方大范围攻击，长按则可以发动强大的激光攻击，而当两位主角连续发动必杀的炸弹攻击时，背景会出现华丽的特写画面。值得注意的是游戏也存在道具的设定，捡到的小猫能协助你一起攻击敌人，拾取铃铛的话能增加炸弹数量，而拾取项圈则增加一条命。此外，对于宅男来说，在打倒了BOSS后，还能够欣赏到秘密的福利YY美图。虽说本作看起来很萌，但是华丽的弹幕让游戏难度极具挑战性，不仅适合宅男，也适合射击游戏爱好者一试身手。



▲这个弹幕看起来好像凤凰的尾巴。

推荐给 射击游戏爱好者・喜爱萝莉的宅男

口袋足球联盟 快乐足球

ポケットサッカーリーグ カルチョビット

◆Nintendo◆SLG◆日版

《快乐足球》曾是GBA上一款非常有意思的足球育成游戏，而时隔多年，该系列游戏又在3DS平台上复活了。正如名字一样，本作的宗旨就是简化一切繁琐的流程，让整个游戏变得轻松快乐，在正式进入后，可以发现系统中不必过多考虑球队的收入来源，玩家的重心在于选择球员、培养球员和等待比赛，有时候运气好在刚开始也会碰到有潜力的球员，不过要注意的是根据球队的名声等级会有一个“工资帽”限制。在球员的培养中，玩家可以利用在比赛中获得的卡片对球员进行特训，而不同卡片的特殊组合会产生变化丰富的训练方法，对球员能力和风格形成都很重要。此次的即时比赛在AI上有了极大进步，即合理又真实，画面保持了以前的“呆萌”风格，并增加了很多精彩的动作和进球，但有些遗憾的是即时比赛无法快进或者跳过，让节奏显得有些拖沓。此外，比较特别的是本作还有培养女球员的设定，可以把你觉得漂亮的妹子吸收到队伍当中来，喜欢足球的玩家不妨尝试一下本作。



▲游戏的画面并没能很好地发挥3DS的机能。

推荐给 原作的粉丝们・足球爱好者

巫师砖块

Wizorb

◆Tribute Games◆PUZ◆欧版◆容量：262MB



▲这个画面可谓相当复古啊。

本作是PSN上发售的一款打方块作品，初看时小C还以为这是复刻游戏，因为画面和80年代街机的配色和风格完全相符，深入玩耍后发现本作的设定还颇为有趣。游戏中玩家会扮演一名魔法师，而你的任务就是利用自身技能打方块帮助村子里的人们重建家园。游戏中的关卡一般都是在比较温馨的城镇中，而敌人的设定也是一些很可爱的熊，在画面右边的状态栏中可以看到许多信息，比如利用其中的魔法值可以召唤出火球或狂风，火球的作用是直接击破方块，而狂风的则可以用来改变球的方向，在击打一些角度刁钻的方块时特别实用。此外，游戏中融入了一些RPG元素，玩家可以把关卡中收集到的钱带回到最初的村子，跟那些受灾或是身陷债务的村民们对话后，可以选择是否捐助他们（当然是捐助啦，不然怎么通关！），而在村子发展起来后还可以在商人处购买到丰富的道具和装备。总的来说本作融入了很多元素，但是并不会让人觉得很刻意，可玩性也还算不错，感兴趣的玩家不妨一试。

推荐给 喜欢打方块游戏的玩家·喜欢怀旧画面的玩家

神像帝国

Settlement Colossus

◆Alawar◆SLG◆欧版◆编号：6050

本作是一款以城市建造为基本框架的模拟类游戏，游戏中玩家要通过各种手段来发展城市，最终建造出一座举世闻名的太阳神赫利俄斯雕像。本作的画面偏向于写实风格，颜色略显清淡，但对于建筑的描绘也是细致入微，结合上生动的音效，有让人身在其中的感觉。游戏一共有50多个场景，木材、铁矿、肉等几十种丰富的资源组合在一起，让本作的系统显得非常的庞大且复杂，而在每个章节都设计了一定的通关任务，玩家需要通过组合升级，建筑物的建造和升级等来发展经济完成任务，并且游戏中还融入了拼水管、找区别等隐藏的小游戏，让玩家玩起来更加过瘾。不过本作的难度并不低，进入中期后食物、酒水、纺线等物品数量会变得偏向两极，有的产量过剩，有的过于稀缺，这对玩家的管理能力有着极高要求。此外，只要玩家能合理解决游戏中出现的任务和问题，就会有机会得到象征成就的华丽徽章，喜欢模拟类游戏的玩家不妨尝试一下本作。



▲从最基础开始建设城市。

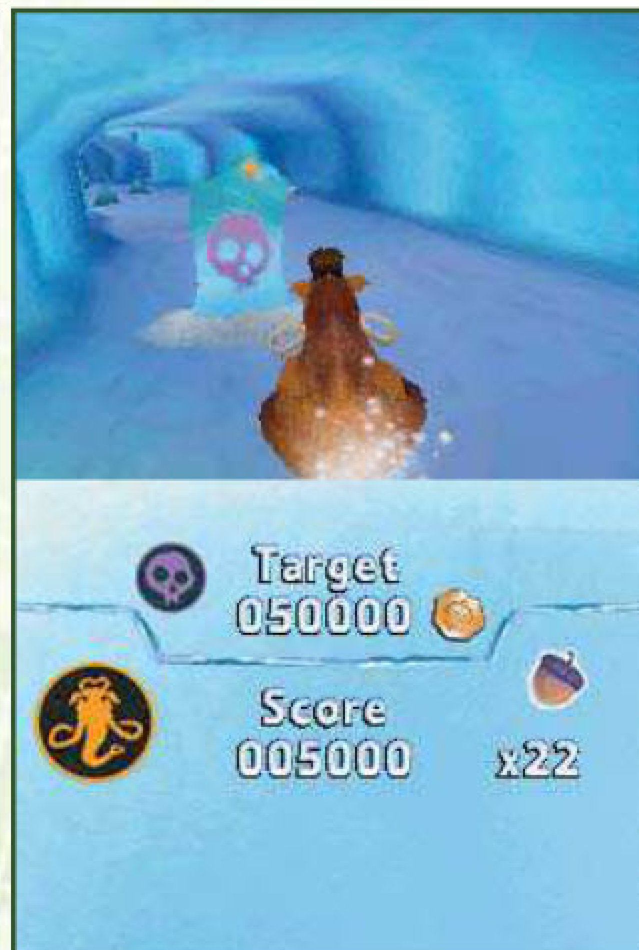
推荐给 模拟游戏爱好者·对城市感兴趣的玩家

冰河世纪 大陆漂移

Ice Age Continental Drift

◆Activision◆ACT◆美版◆编号：6061

近期上映的电影《冰河世纪4》依然延续了系列以往的号召力，在电影市场上取得了优秀的成绩，而根据电影改编而成的动作游戏也在近日推出。虽说NDS屏幕的表现力比较有限，但是本作的画面依然把电影中冰原环境重现了出来，游戏中的主题是和狒狒、海盗等进行竞争，玩家代表正义的一派，不过竞争的方式并不粗暴，比如在开始的洞穴关卡将以竞速的形式进行游戏，玩家要尽可能多地吃到黄色的徽章和松子增加得分，而矿石更是珍贵，一个能抵好几个松子，只要你到达终点的得分最终超过对手即算获胜。值得注意的是游戏对线路选择要求着极高要求，这不仅体现在前面提到的竞速游戏上，还体现在剑齿虎的横版关卡里，许多松子都是放置在一些危险的地方，比如吃一些半空中的松子玩家必须精确定位，让山崖下喷出蒸汽托住你并在你吃到松子后送回平台。虽说本作还是秉承了原电影轻松幽默的风格，但由于重复性不算高，容易让人玩久后失去兴趣，不过原电影的粉丝可以尝试一下。



▲长毛象的大屁股很可爱啊。

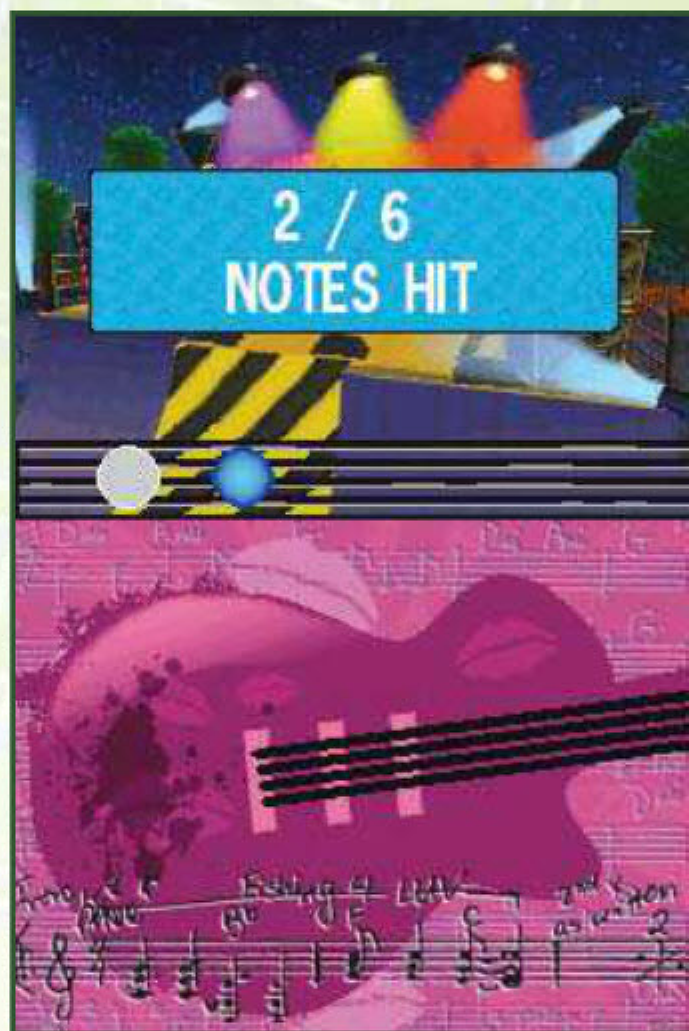
推荐给 原电影的粉丝·动作游戏爱好者

赤裸兄弟乐队

The Naked Brothers Band

◆THQ◆MUG◆美版◆编号：6062

"Naked Brothers"是美国的一个少儿乐队，他们轻松的曲风和干净的声音给人们留下了很深的印象，而在本作中玩家会扮演乐队中的成员，体验当超级明星的生活。本作的玩法有点类似"《摇滚乐队》系列"，不过本作内容更加丰富，有小提琴、贝司、吉他、鼓等共八种乐器可以演奏，这也意味着每首歌的可重复性大大增高。在故事模式中玩家一开始只能进行小演出，在地图上可以前往的舞台非常有限，通过演唱积累一定人气后，玩家将会有机会自己布置舞台和拍摄宣传片，让乐队的影响力得到进一步提升，而游戏的难度保持在一个较合理的平衡，即使是不太熟悉音乐游戏的玩家也可以玩得很爽快。小C觉得本作最有意思的要数创作模式了，玩家可以在这里通过触摸屏自由写一些简单的歌曲或通过很多帅气组合出一个MV，非常有当艺术家的感觉，喜欢音乐的玩家不妨尝试一下本作。



▲游戏中的音乐还是挺好听的。





短消息

●Square Enix在PSP平台上推出的《最终幻想IV 完全版》近日发布了完全汉化版，不过由于该版本还不是最终版本，测试工作还没完全进行，或许会遇到一些意外的BUG。

●Atlus公司RPG大作《梦幻骑士IV》的PSP复刻版在近日推出美版。该复刻版除了人设由漆原智志重新绘制外，路线和剧情也将会大幅追加，并加入了主人公行动导致故事分歧的要素。

●《三国恋战记 少女的兵法》是2010年在PC平台发售的一款女性向恋爱游戏，目前该作被移植到了PSP平台。游戏讲述了女主人公被传送到了一个类似于三国时代的世界里，并意外成为了一名年轻的军师，与三国的英豪们一起战斗，相对原作游戏对每个角色都追加了新事件，并且能把所有事件CG设定为PSP壁纸。



▲做一名有爱的赏金猎人。

●《赏金猎人 组织格林》是近日推出的一款恋爱冒险游戏，游戏讲述了"丽莎"是一名赏金猎人，除了自己赚钱外，也以统管赏金猎人、管理赏金首情报的职务"调停人"为目标进行奋斗，而在这个过程中她与曾是赏金猎人的师父、同僚以及赏金首们发生了一段纠葛的故事。

短消息

●NGBI推出的解谜冒险类游戏《财宝逸闻》近日推出了简体中文版，本次的汉化质量不错，期待已久的玩家不要错过。

●动作类游戏《全假面骑士 骑士世纪2》在近日推出，相对前作游戏加入更多的角色，参战人数再次突破历史多达100名，并且本作也对应二人协力的通信作战，玩家可以和朋友们组成拍档进行战斗。

●《纳拉巴世界 光明的迷宫》是MiCRONET近日推出的一款儿童魔幻RPG作品，玩家可在迷宫中不断探索，回答NPC问题并解开关卡中的谜题，游戏中的谜题涉及方面很广，对玩家的知识储备有着不小的考验。



▲光明的迷宫需要你来开启。

期待了很久的《爱情公寓3》终于开始播放了，虽说个人感觉还是有一些问题，但是能博得大家一笑已经很不容易了，一集下来没吝啬过抖包袱，从始至终都让人保持着一个愉悦的心态，不过让人觉得奇怪的是电视台上播放的版本似乎是被重新剪过的，有些地方节奏明显有问题，期待无删减版。

文 白菜 美编 咕噜



AVG　文字冒险・推理

超级弹丸论破2 再见绝望学园

スーパーダンガンロンパ2 さよなら绝望学园

Spike Chunsoft	日版	2012年7月26日
1人	6279日元	对应周边未定

在经历过初代的震撼表现后，一直十分期待本作的白菜终于在第一时间开始了攻略制作。一直关注我们前线的读者应该知道，Spike Chunsoft在游戏发售前放出了许多耐人寻味的情报，而这些情报对于游戏的内容来说，真的仅仅是冰山一角。想不到的受害者，猜不透的凶手，错综杂乱的手法，这就是本作《超级弹丸论破2》，献给所有推理FANS的一道盛宴。

操作说明

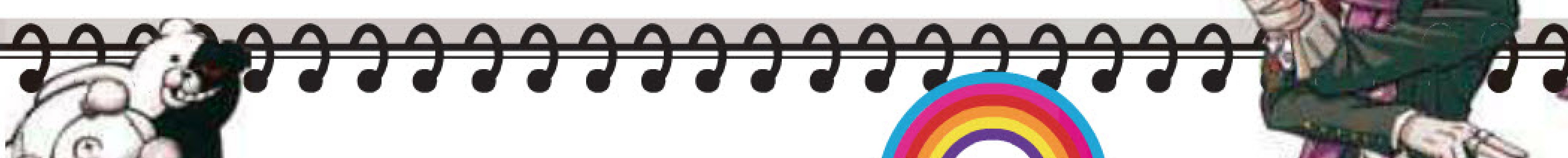
日常生活与事件搜查部分

按键	自由移动（2D）	自由移动（3D）	特定场景	对话
滑杆	移动		光标移动	选择
方向键	快速移动	视点移动		选择
○	对话、调查		对话、调查、视野扩大（按住不放）	决定
×	跑动		离开当前场景	取消、快送文本（同时按住方向键的↓能够更快）
□	电子笔记本菜单			
△	–	开启场景地图	观察可疑之处	赠送礼物
L	–	左平移	视点左回转	对话窗口显示/关闭
R	–	右平移	视点右回转	自动阅读文本
Start	查看操作说明			
Select	对话履历			



学级裁判部分

按键	对话	流水议论	反论时间	灵光拼字（改）	逻辑深潜	惊恐辩论	高潮推理
滑杆	–	光标移动	切断	光标移动	移动	–	光标移动
方向键	–	光标移动	切断	光标移动	移动	–	漫画翻页
○	决定	消音	反向斩	捕捉、解放、爆破文字	加速	锁定、攻击、选择单词	抓取、放置碎片
×	取消、跳过对话	议论快进	反论快进	文字快进	刹车	选择单词	–
□	打开电子笔记菜单			显示问题	–	装弹、选择单词	–
△	–	发射、记忆言弹	言刃拔刀	爆破文字（送入关键词一栏）	跳跃	选择单词	–
L	–	选择言弹	选择言刃	光标特殊移动	跳跃	–	
R	自动对话	精神集中			加速	狂热时间	向右翻页
Start	查看操作说明						
Select	对话履历	–					



主菜单

选项	说明
つづきから	读取存档进行游戏
チャプタ–セレクト	重新游玩已经完成过的章节
魔法少女ミラクル★モノミ	以本篇中兔美击败怪兽为主题的迷你游戏
アイランド モ–ド	本篇通关后开启，以兔美击败黑白熊为前提的模拟游戏
ノベル	本篇通关后开启，揭示初代《弹丸论破》故事的另一种可能性的音响小说
EXTRA	用奖章购买、浏览已经获得的CG、影像、BGM等，还可以用奖章抽取礼物
オプション	游戏的基本设定



游戏系统

游戏将以“日常生活部分→事件搜查部分→学级裁判部分→惩罚部分”的流程循环进行。每当惩罚部分结束后，就将进入下一章节的日常生活部分。







日常生活部分

在岛上自由移动，与其他的学生进行交流的部分。这个部分的行走、调查和对话都会增加玩家的经验值，提升日向创的等级，使得日向创在学级裁判中越来越强（提升发言力、装备技能的SP量等）。

移动

行动区域大致可以分为“岛屿”与“特定场景”两种。基本的行动方式就是在岛屿上移动到各个场景中，进行对话或调查，以触发剧情进展。在岛屿上以滑杆进行移动，按住×键可以进行跑动。直接按方向键的←或→可以瞬移到下一个地点，但是不会累积行走步数（行走步数与宠物养成相关）。来到场景入口前按○就能进入特定场景。在特定场景内不能够自由移动，按下×键就能回到岛屿移动场景。打开电子笔记本菜单后，选择マップ可以直接前往带有“GO”标识的位置。

对话、调查

用滑杆移动光标，与特定目标（人或物体）重合后按○就能进行对话或调查。这也是推进剧情的重要部分。在场景中按下△键，可以直接观察到可调查的可疑之处，而不需要像前作那样得事先取得“观察眼”技能，算是非常方便了。

自由行动

自由行动时间内可以与特定的角色一起度过，加深好感度以开示情报并获得技能。在自由行动时间中可以向角色赠送礼品，换取希望碎片并且提升好感度。与任意一人度过时间后，自由行动时间就会结束。当然如果在自己房间选择睡觉，就能跳过自由行动时间，只是不太推荐这样做罢了。

※注意从第三章开始虽然可以与狛枝凪斗一起度过自由时间，也可以送礼，但是却无法增加狛枝的好感度，无法获得希望碎片。

事件搜查部分

当剧情发展到出现凶杀案件后，游戏将自动进入事件搜查部分。这一部分的操作与日常生活部分差不多，不过事件搜查部分是以收集学级裁判部分将会使用的“言弹”为目的。

言弹

在事件搜查过程中，与事件相关的关键词、证据与证言都会化为言弹。收集到的言弹可以通过电子笔记本菜单的第二项来进行确认。当收集完所有的言弹后，游戏将自动进入学级裁判部分。

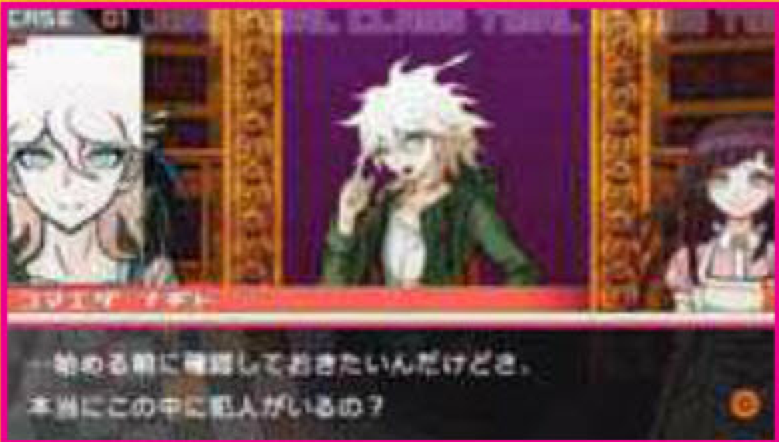




学级裁判部分

生存者全员集中在一起，锁定凶杀事件真凶的部分。主要的内容为“流水议论”、“反论时间”、“灵光拼字（改）”、“逻辑深潜”、“惊恐辩论”与“高潮推理”。

玩家在进行推理的同时，还要将六个部分的迷你游戏都通过，对选项进行正确的选择，才能成功发展剧情。当顺利完成所有部分后，就能将事件的真凶锁定，游戏也将自动进入惩罚部分。但是，如果在这个过程中，主人公的发言力降为0的话，则议论会以失败告终。此时在限定时间内选择“リトライ”的话，将从该部分最初开始，若是不作出选择则将Game Over。



辩论准备

在开展学级裁判之前，会让玩家进行事前的准备。选择“电子生徒手帐を见る”就跟平时打开电子笔记本菜单一样，可以进行言弹的确认，以及找黑白美交换技能。选择“スキルセット”则可以给主人公装备上各种各样有利于进行辩论的技能。当言弹确认与技能装备完成后，选择“准备を终える”则将进入正式的学级裁判部分。

技能

当玩家在自由行动时，积极与角色对话，并送他喜欢的礼物，就能获得希望碎片，并提升好感度。希望碎片可以在通信簿中黑白美处交换技能。角色好感度提升到最大，则可以学到有关该角色的技能。这些技能在攻关过程中能帮到玩家不少。以下将给出所有技能的获得方法。其中写有“推荐”字样的，在学级裁判中效果比较明显，建议先行获得。

No	技能	需要碎片	效果	获得方法
01	注目の发言力	4	发言力最大值少许增加。适用于学级裁判全部环节。无法与“羡望の发言力”同时装备	ウサミ交换
02	羡望の发言力	–	发言力最大值大幅增加。适用于学级裁判全部环节。无法与“注目の发言力”同时装备	ソニア好感度最高
03	拔群の集中力	4	集中力最大值少许增加。适用于学级裁判全部环节。无法与“胁威の集中力”同时装备	ウサミ交换
04	胁威の集中力	–	集中力最大值大幅增加。适用于学级裁判全部环节。无法与“拔群の集中力”同时装备	养成宠物ウサミ获得
05	长考	5	各环节限定时间少许增加。适用于学级裁判全部环节	ウサミ交换
06	カリスマ	6	选择正确答案时发言力回复量上升。适用于分歧选项与言弹提供	ウサミ交换
07	冷静沉着	4	光标摇晃减小。适用于流水议论。无法与“明镜止水”同时装备	ウサミ交换
08	明镜止水（推荐）	–	光标不会摇晃。适用于流水议论。无法与“冷静沉着”同时装备	养成宠物モノクマ获得
09	シフトダウン	1	光标移动速度减缓。适用于流水议论、灵光拼字（改）。无法与“シフトアップ”同时装备	ウサミ交换
10	シフトアップ（推荐）	1	光标移动速度加快。适用于流水议论、灵光拼字（改）。无法与“シフトダウン”同时装备	ウサミ交换
11	桃色筋肉	–	发射言弹速度上升。适用于流水议论、反论时间	终里赤音好感度最高
12	トリガ–ハッピ–	5	发射言弹之后，到发射下一发言弹之间的间隔缩短。适用于流水议论、反论时间	ウサミ交换
13	ティスティング（推荐）	–	言弹装填3种以上的情况下，将言弹限定在3种。适用于流水议论、反论时间	花村好感度最高
14	I.U.F	–	强化消音弹的威力。适用于流水议论。无法与“チ–トコ–ド”同时装备	田中好感度最高
15	チ–トコ–ド	–	消音弹击中发言，也不会减少限定时间。适用于流水议论。无法与“I.U.F”同时装备	七海好感度最高
16	アルゴリズム	4	记忆言弹的记忆速度加快。适用于流水议论	ウサミ交换

No	技能	需要碎片	效果	获得方法
17	オ-トフォ-カス	–	发动精神集中时，光标自动瞄准Weak point。适用于流水议论	小泉好感度最高
18	七光	–	出错时发言力减少量降低。适用于学级裁判全部环节	九头龙好感度最高
19	右脑解放	7	发动精神集中或狂热时间时，集中力减少速度减缓。适用于流水议论、灵光拼字（改）、惊恐辩论	ウサミ交换
20	妄想	6	发动精神集中或狂热时间时、发言力会随时间经过回复少许。适用于流水议论、灵光拼字（改）、惊恐辩论	ウサミ交换
21	静感マッサ-ジ	–	集中力回复速度上升。适用于流水议论、灵光拼字（改）、惊恐辩论	罪木好感度最高
22	美声	5	破坏对手发言时，给对手的伤害增加。适用于惊恐辩论	ウサミ交换
23	ボキャブラリ-	6	增加弹数。适用于惊恐辩论	ウサミ交换
24	两手利き	6	一次操作可以锁定两个发言。适用于惊恐辩论	ウサミ交换
25	クラフトワ-ク（推荐）	–	一次装弹可以装填两发子弹。适用于惊恐辩论	左右田好感度最高
26	トランス	–	可以以较少的Combo数提升节奏。适用于惊恐辩论	狛枝好感度最高
27	スティング	–	获得奖章时，能够得到比平时更多的量。得到该技能后持续生效	十神好感度最高
28	ム-ド メ-カ-	6	气氛容易偏向我方。适用于反论时间	ウサミ交换
29	紫电一闪	–	斩击全部变成两倍威力。适用于反论时间	边古山好感度最高
30	业物	4	斩味数量+2。适用于反论时间。无法与“大业物”同时装备	ウサミ交换
31	大业物	6	斩味数量+5。适用于反论时间。无法与“业物”同时装备	ウサミ交换
32	活杀自在	–	迫り合い时容易取胜。适用于反论时间	贰大好感度最高
33	速弹き	–	加速力提升。适用于逻辑深潜	澪田好感度最高
34	クロックアップ	4	最高速度提升。适用于逻辑深潜	ウサミ交换
35	マニュ-バ	4	转向能力提升。适用于逻辑深潜	ウサミ交换
36	ム-ンサルト（推荐）	2	跳跃力提升。适用于逻辑深潜	ウサミ交换
37	要返し（推荐）	–	假的碎片全部消失。适用于高潮推理	西园寺好感度最高

发言力与集中力

在学级裁判中，主人公的发言力与集中力表示在画面的右上角。发言力以粉色桃心槽表示，每当进行错误的发言就会减少，减为0时辩论失败，而回答正确时则会回复。集中力则以蓝色的星槽表示，在“流水议论”、“反论时间”与“灵光拼字（改）”部分可以按住R键消耗集中力发动精神集中，将时间的流逝减缓以看清高速运动的文字并进行瞄准。集中力会缓缓回复，但如果耗尽后，在其回复到一定程度之前将无法使用精神集中。

时间限制

在学级裁判的每个环节都设有一定的时间限制。若是在限制时间内没有通过该环节，辩论将强制失败。建议大家在思考时，按下Start来暂停时间。

分歧选项与画面选择

在学级裁判的会话部分中，会出现分歧选项，只是此时会加上时间限制。在限定时间内没有选择正确的选项则会Game Over。选到错误的选项会损失发言力，而选过一次的选项会做上记号，以免再次选错。

画面选择则是要在给出的画面上移动光标，选择出可以推进事态发展的可疑之处。可以选择的地方会给光标加厚并闪光来做出提示。同样选择错误的话会损失发言力，而限定时间内没有选择正确则会Game Over。



流水议论

（ノンストップ议论）

在学级裁判中最主要的环节。生存者全员将依次进行即时发言，而主人公则要在限定时间内，利用适当的言弹来击破其中矛盾或是可疑的部分，或是赞同其中正确的部分。该环节中全员都会不断发言，一周回过后，主人公会在内心阐述自己的想法，给没有头绪的玩家进行适当的提示。接着开始重复之前的发言流程，只要时间允许，无论重复几次都没关系。在事件搜查中得到的言弹，将根据现场议论的内容，在“言弹发射器”中进行相应的装填。在议论中按住L键可以呼出装填画面，按↑或↓可以选择当前发射的言弹。另外每按一次L键，可以让言弹向下移动一个位置。

在发言中带有黄色或蓝色的部分被称为“Weak point”。将光标瞄准黄色的“论破点”并打出正确的言弹就能推翻对方的发言，如果是蓝色的“赞同点”则会表示同意并补足该观点的薄弱之处。但是反之如果打出的言弹不正确，又或是目标并没有论破或赞同之处，那么将减少主人公的发言力。

另外在议论过程中，一些杂音台词将会在画面上飘浮，当其盖住“Weak point”时，即使发射了言弹也会被其反弹回来，因此要事先瞄准杂音用○键将其“消音”。以消音破坏了杂音的时候，限定时间会得到增加的奖励，因此要积极地进行破坏。但是，如果将消音打在了发言上，则会受到–10秒甚至以上的惩罚。有些杂音需要多次消音攻击才能消除，不完全消除的话不会得到增加时间的奖励，所以注意在消除盖住发言的杂音时不要点得太快因小失大。（杂音系统不会出现在最低难度中。）

当手中的言弹不足以打开僵局时，长按住△键就能将议论中的“Weak point”记忆下来追加为言弹。虽然记忆言弹只有一发，不过可以多次长按△键来装填。注意记忆言弹只对论破点有效，无法用在赞同点上。

流水议论可以用×键进行快进，但要注意限定时间也会同步加速。

反论时间

（反论ショーダウン）

本作新加入的系统，当主人公提出一个观点时，可能会有角色对此进行反论。接下来就是两人一对一的辩论战斗。在限定的时间内，不断按方向键斩断对手的反论，就可以让议论的气氛倒向自己这边。反之如果无视对方的主张，就会让气氛周边气氛倾向于对方。气氛的倾向可以从画面上两名角色所占面积的比例来分辨，所占面积比较大的角色正处于优势。

交锋下来如果主人公的气势只有一点点优势，就会进入“迫り合い”的连打环节，如果连打速度不够快，就会要求重新辩论一次。当气氛大幅倾向己方后，对手的发言内容就会变化，这被称为议论得到“发展”，在这种情况下，就有可能出现“Weak point”。此时就要像流水议论一样，选择正确的“言刃”，用△键拔刀将其切断。如果不小心用方向键斩了“Weak point”，气氛就会大幅偏向对方。当气氛完全倒向对方后，就会打回第一个环节，这种情况被称为“逆发展”。一定要尽量避免。

画面的右下角会显示出斩味数字，这是反论时间的一周回内主人公可以进行斩击的次数。玩家需要根据对方反论出现的位置，以相应的方向进行斩击。对手的反论有一定耐久度，显示在画面上方，玩家有可能需要对同一句话进行几次斩击。对同一个方向进行两次斩击后，再斩击其他的方向，会变成两倍威力，因此要好好运用○键的反向斩，这是自动与上次切断反向逆向的斩击。由于空挥也会减少斩味数字，因此一定要慎重地看清方向进行攻击。进展到游戏的中后盘后，斩味数字会变得比较少，需要同时斩断复数发言才能令反论发展下去。



灵光拼字（改）

（闪きアナグラム（改））

在学级裁判中，需要用到案件的关键词时，就会出现这个象征着灵光一闪的环节。无数的假名会从四周以不同的速度飞入画面，相同的文字撞在一起会融合起来，而不同的文字撞在一起则会造成伤害。玩家要做的就是别让不同的文字相撞，而尽力让相同的文字融合起来。玩家的行动可以分为“捕捉”（キャッチ）和“解放”（リリ–ス）两种。利用滑杆或方向键控制光标，对准目标文字按○就能将其捕捉。而在捕捉文字的情况下再次按○就会将其发射到光标所处的位置，这被称为解放。注意文字一次只能捕捉一个。

在该环节下，按□键可以看到当前的问题，然后通过以上的行动，推理并完成关键词。经过融合的文字会在场上静止，一段时间不管的话，就会自爆并对主人公的发言力造成伤害。瞄准该融合文字按○，就可以引起爆炸，将在场的同样文字全部消灭，这被称为文字的“爆破”（ファイヤ–）。但是在瞄准融合的文字时按△的话，在爆破文字的同时，还会将该文字送到关键词一栏中。送出的文字正确的话，就会镶嵌在关键词一栏中，反之则会给主人公的发言力造成伤害。而且关键词一栏中的文字必须按照整个关键词的顺序依次镶嵌进去，因此必须要先在脑海中将词汇构成出来，而不是靠瞎拼乱凑。注意同样的文字虽然颜色相同，但是有角度的区别，爆破消除的对象仅仅针对相同角度的同一文字。

另外L键可以让光标进行特殊移动，光标在左侧时，按下L键可以瞬间移动到右侧的中央，反之亦然。活用这个操作，可以让拼字的速度变得更快。



逻辑深潜

（ロジカルダイブ）

同样是本作新加入的环节。玩家要操控主人公在自己脑内的赛道中行驶，避开赛道上的种种障碍，最后抵达终点，从脑海中逻辑地组合出线索并进行推理。滑杆或方向键用于控制左右移动，○键和R键负责加速，×键是刹车，△键和L键是跳跃。

赛道上有墙壁或断路等障碍陷阱，不小心撞上或落下就会损失发言力，并且从之前的阶段重新开始行驶。不过也有加速台与跳跃台，踩上后会自动加速或是进行跳跃。而在赛道上行驶到中途时还会出现分歧选项赛道，有明显的颜色区别，需要玩家选择自己认为正确的一边前进，选错了则会从之前选择问题的地方开始重新行驶。在遇到障碍或面临选择时利用刹车减慢速度是一个诀窍，当然分歧路口时也可以按Start键后慢慢思考。不过行驶中也要注意限定时间。





惊恐辩论

（パニックトークアクション）

学级裁判进展到关键时刻时，会有变得冲动起来的角色与主人公进行一对一的对决。但与反论时间不同的是，这个时候对手大都已经陷入惊恐状态，张开“心之壁”来保护自己，言语支离破碎并不会听取主人公的意见。而主人公则要将其最后的防线破坏，使对手沉静下来接受自己的主张。

在这个环节中，对手的发言会从画面里面逐渐向主人公这边靠近，让其来到画面最前端爆炸的话，主人公会受到伤害，失去发言力。这个环节的玩法比较类似于音乐游戏，要配合画面下方的节奏点将对方的发言破坏。配合节奏按住○键能够将对手的发言锁定，一直按住的话也可以进行复数锁定，而配合节奏松开○键则能将已经锁定的发言全部破坏。注意按键松键的时机一定要配合节奏，否则将不会生效。

从故事中盘开始，将会加入弹数的限制。破坏一个发言就要消耗一颗子弹。当没有子弹时，是无法破坏发言的。此时需要配合节奏按住□键进行“装弹”。根据持续按住的节奏数，能够回复相应的弹药数。注意最低难度下不会有装弹的要素。

当连续输入按键成功形成Combo时，音乐节奏将会加速，10 Combo进入第一次加速，50 Combo进入第二次加速，加速后能够以更快的速度破坏对方的发言。连续MISS的话，节奏将会减慢。

另外，在过程中按下R键会消耗集中力



进入“狂热时间”（フィーバータイム）。在这个时间段内，节奏将强制最快，弹数也强制最大，不用进行装弹，而且绝对不会出现Miss。但是，对手也会使用叫“低潮时间”（ネガティブタイム）的技能，玩家将会看不到自己的节奏点提示，而且对手的发言爆炸时间将会缩短。所以应对这个技能，发动狂热时间是最好的对策。注意最低难度下不会有低潮时间的要素。

每次破坏对手的发言后，会削减左上角对手的心之盾残余量。当破坏对手全部的心之盾后，将会进入“致命一击”的关键时刻。此时节奏点将会消失，画面的上下左右将会出现4个文字，分别对应△×□○四个按键。按照正确的顺序按键，就能将其拼装成致命一击的单词。这里要求玩家瞬间推理出能够论破对手最后反论的单词。如果一定时间内没有进行致命一击，那么对手的心之盾将会再次出现，并对主人公的发言力造成一定伤害。

高潮推理

（クライマックス推理）

当辩论进入关键的高潮时，就会出现这个总结事件全貌的环节。玩家需要选取画面下方排列的画面碎片，将其嵌入画面上漫画风格的案件假想推理中，彻底还原案件的原貌。碎片以3～5个为一组，只有将其中正确的碎片全部镶嵌完毕后，才会更换新的一组。将光标对准漫画中的空白部分就会得到该处碎片的提示，而对准碎片则会得到场景解说的提示，玩家可以根据两种提示的组合来进行推理。镶嵌碎片时，系统会立刻判断是否正确。每镶嵌一个正确的碎片，限制时间就会增加10秒，反之则会减少发言力。当所有的碎片都成功嵌入后，就完成这个环节。

评价

每个章节结束之后，系统将会根据玩家在学级裁判中的表现进行评价。评价细化到每个小环节，残余时间占50分，失言占50分，合计100分。所有环节的总分，加上推理难度和动作要素难度的加成分数，就是该章节的评分。作为奖励，评价分数越高，过关后获得的奖章就越多。

残余时间	根据议论或迷你游戏结束时的残余时间进行评价，残余时间越多评价越高
失言	根据因为错误发言或游戏中失误而导致失去的发言力多少进行评价，发言力残余越多评价越高

惩罚部分

惩罚事件犯人的阶段，虽然风格很漫画但程度还是有些出格，游戏评级之所以为C，皆在于此。纯观看部分，无需玩家操作。

电子笔记本

游戏中在日常生活部分与事件搜查部分按下□键，就可以打开电子笔记本菜单。

地图（マップ）

在此可以看到所有角色的所在地。L与R键可以切换岛屿的区域，其中带有“GO”标识的位置可以直接点击前往，带有“IN”标识的位置表示里面还有地图可以显示。



言弹（コトダマ）

确认收集到的言弹，将光标移动到相应言弹上按○键可以查看详细情报。

礼物（プレゼント）

游戏中可以通过各种途径获得礼物，将其送给对应的角色后，如果该角色喜欢这份礼物，就有可能获得希望碎片，从而换取技能。以下是目前已经确认的能够获得碎片的礼物编号。

全角色推荐礼物编号

狛枝：04/12/15/31/33/36/68/86/90/91/110
十神：02/08/09/10/11/12/13/14/17/18/19/30/33/43/45/50/68/78/81/85/86/102
田中：04/18/23/31/33/34/36/38/56/73/76/86/87/88/89/97/98/108
左右田：03/07/10/14/16/33/38/43/44/46/47/49/50/53/54/56/58/59/64/69/70/73/77/78/81/82/84/86/90/92/93/94/100/101/102
花村：01/16/17/22/27/48/49/66/67/96/101/108
贰大：02/08/19/21/24/26/39/42/51/68/72/74/89/96
九头龙：07/20/23/30/32/33/37/53/57/63/71/74/77/78/79/80/81/82/85/86/101/102/107/110
终里：02/08/09/10/11/12/13/14/15/17/26/50/108
七海：15/18/33/41/46/57/58/59/62/63/64/68/73/74/78/81/86/88/102/103
ソニア：02/05/06/11/21/23/29/31/32/33/35/36/38/63/65/77/78/82/85/86/89/92/98/100/102/103/107
西园寺：03/13/15/32/33/35/37/38/45/73/76/77/78/80/81/85/86/102/110
小泉：22/37/44/54/78/81/82/86/93/102/107
罪木：22/25/28/32/33/37/48/49/51/55/66/67/85/86/93/102/109
澪田：02/03/05/09/11/16/17/21/25/29/30/31/34/37/46/65/75/83/87/102/103
边古山：07/20/22/24/30/32/33/37/44/57/63/71/74/77/78/79/80/81/82/85/86/88/101/102/107/110

※01“ミネラルウォーター”、02“ラムネ”、04“ブルーラム”、09“チョコチップジャーキー”、10“明太フランスパン”、14“油芋”、18“ひまわりの种”、37“ジャバイアンジュエリー”、41“超技林　第二版”、68“碁石”、85“ボージョボー人形”和96“ティッシュ”可以在自动贩卖机购买。

通信簿（ツウシンボ）

在这里可以确认登场角色的基本情报、希望碎片（希望のカケラ）的获得情况以及好感度等级。希望碎片可以用来与兔美交换学级裁判时使用的技能。

宠物（ペット）

培养电子宠物。通过走路可以提升宠物的成长度，如果放置不管的话，宠物的大便会堆积起来，绝望度会一直上升，而通过赠送礼物则可以让希望度+1，同时绝望度–1。宠物的成长过程为卵（100步经过）→**チビミ**（1000步经过）→茧（100步经过）→成体（2000步经过）→产卵（成体同时离开）。在茧成为成体时，根据希望度与绝望度的比例，会成长为不同的成体。其中**ウサミ**和**モノクマ**最难达成，但是这两种成体在产卵后会为日向提供两种技能。两者的希望度都要求9～10，但是绝望度则各走极端，想要养成**ウサミ**，建议之前一直放置，等到快要进入茧的状态时，连续送礼达成增加希望度降低绝望度；而养成**モノクマ**则需要在一开始就多多送礼，让希望度一直保持在最高状态。需要注意的是，如果一直不清理粪便，那么绝望度到达10之后宠物就会死亡，自然也不会有奖励了（**モノクマ**例外）。

成体达成条件

名称	希望	绝望	产卵礼物
ヘビミ	0～2	0～5	モノクマメダル×100、ラムネ、ココナツツジュース
クソミ	0～2	6～9	モノクマメダル×250、テイッシュ、テイッシュ
ブタミ	3～5	0～9	モノクマメダル×150、明太フランスパン、风吕敷バック
ゴリミ	6～8	0～9	モノクマメダル×125、オスシリンダ–、メスフラスコ
ウサミ	9～10	0～5	技能：胁威の集中力、モノクマメダル×200、百年ポプリ
モノクマ	9～10	6～9	技能：明镜止水、モノクマメダル×300、记忆ノ–ト

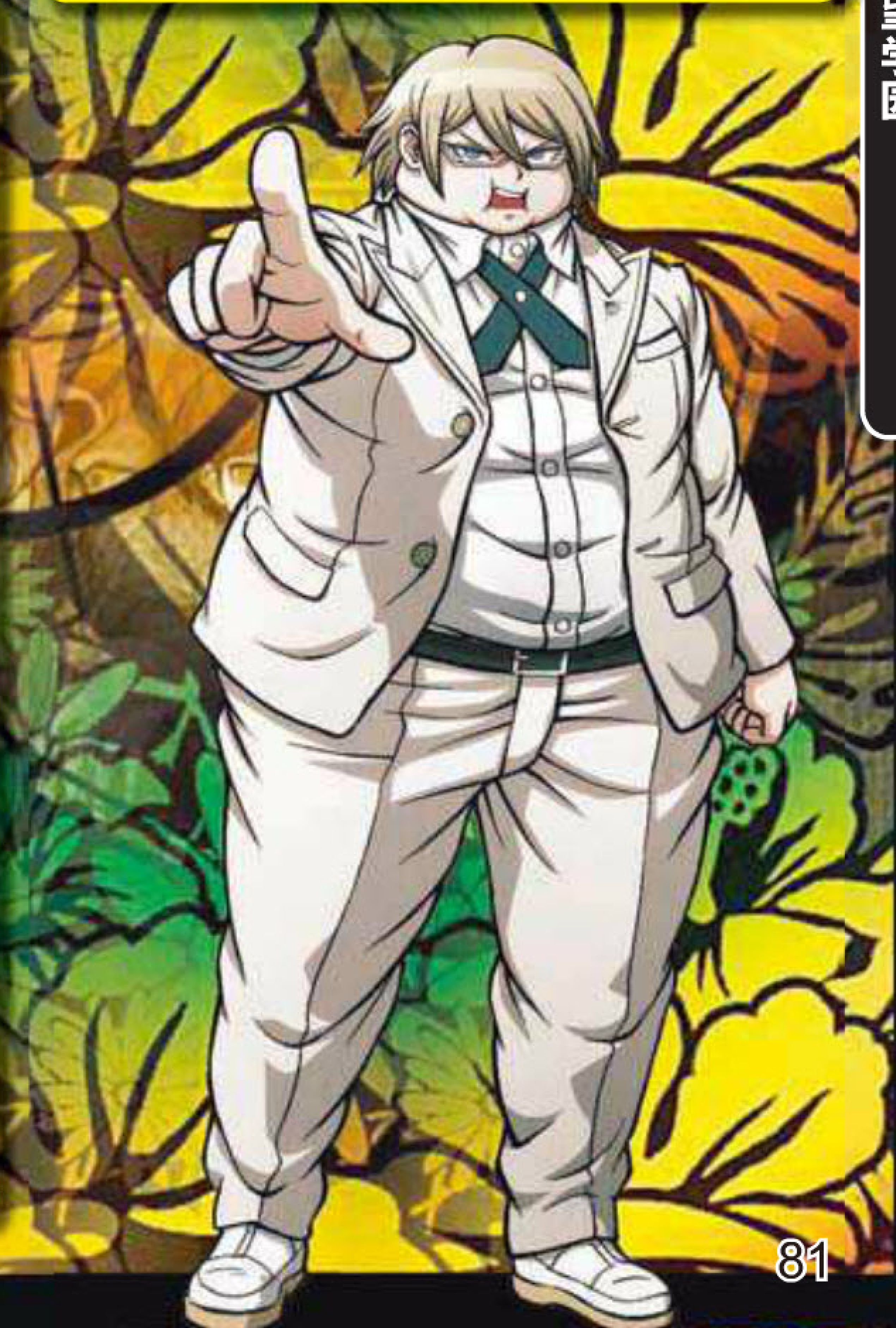
系统（システム）

可以进行存档、读档、音效设置等系统操作。

奖章

显示目前所持奖章的数量。奖章可以在沙滩的黑白熊机器处抽取礼物，或是在火箭飞拳市场的自动贩卖机处购买礼物。奖章每一章节都有固定的数量，只要找到隐藏在岛上各处的黑白熊图标，就可以获得一定量的奖章。所以要积极展开搜索。为了防止剧透，隐藏黑白熊图标的位置会放在后文每个章节的最后。另外在每个章节的学级裁判结束后，都会获得大量的奖章。在通关后，奖章还要用来开启EXTRA模式的所有要素，需要量相当庞大。想要开启所有的要素，以一周目的收集量是绝对不够的……





流程攻略

※进入游戏之前，需要选择游戏的难度。从左至右的难度选项分别是简单、普通和困难。推理难易度的难度影响到流水议论环节主人公独白时给出的提示多少、言弹发射器装弹量的多少等等。而アクション难易度则影响到发言力受到伤害时的减少量以及各种动作要素的难度等等。难易度并不会给剧本造成任何影响，大家可以按照自己的喜好进行选择。难度设定可以在学级裁判开始环节时更改，本攻略全程以普通难度进行展开。



PROLOGUE 无人岛生活（だんがん☆アイランド）

第1日 Day Time

探索

在沙滩调查大海、树上的显示器、沙滩上的监视摄影机与树木，之后获得“希望のカケラ‘狛枝凪斗’”，电子笔记本菜单系统开放。离开砂浜，首先前往最左侧的机场（空港/クウコウ）。

↓

在机场获得“希望のカケラ‘左右田和一’”，调查左侧的角色，获得“希望のカケラ‘田中眼蛇梦’”。离开空港前往火箭飞拳市场（ロケットパンチマ–ケット）。

↓

在市场获得“希望のカケラ‘罪木蜜柑’”，调查右侧的角色，获得“希望のカケラ‘澪田唯吹’”。离开市场前往酒店（ホテル）。

↓

在酒店前的游泳池旁（プ–ルサイド）调查贰大猫丸、小泉真昼和九头龙冬彦，获得三人对应的“希望のカケラ”。之后进入酒店大厅（ホテル ロビ–）。

↓

在大厅调查左侧角色获得“希望のカケラ‘边古山ペコ’”，调查右侧角色获得“希望のカケラ‘七海千秋’”，然后调查楼梯进入酒店餐厅（ホテル レストラン）。

↓

在餐厅获得“希望のカケラ‘花村辉々’”和“希望のカケラ‘ソニア・ネヴァ–マインド’”。之后离开酒店前往牧场（ボクジョウ）。

↓

牧场调查正面的角色获得“希望のカケラ‘西园寺日寄子’”，调查左侧的角色获得“希望のカケラ‘终里赤音’。离开牧场前往中央岛（中央の岛/チュウオウ ノ シマ）。在中央岛向左移动，来到胡言乱语公园（ジャヴァウォック公园/ジャヴァウォックコウエン）。

↓

在公园调查右侧角色获得“希望のカケラ‘十神白夜’”。以上全员的碎片收集完毕后，回到1号岛（1番目の岛/1バンメノ シマ）的沙滩（砂浜/スナハマ）。

↓

在沙滩调查十神，引发兔美（ウサミ）出现的剧情。调查任意三人引发剧情后，离开沙滩，强制移动到胡言乱语公园。

↓

黑白熊（モノクマ）登场，兔美（ウサミ）名称变更为黑白美（モノミ）。剧情之后，电子笔记本的守则增加，获得礼品“マジ折れステッキ”。序章PROLOGUE结束。

CHAPTER 1
绝望トロピカル（非）日常编

第1日 Night Time

探索

打开场景地图，来到日向自己的房间。

第2日 Morning

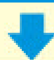
探索

调查监视摄像机右上角的隐藏黑白熊（不会在△键的可疑之处中显示出来）。离开日向的房间，剧情后前往餐厅。

第2日 Day Time

探索

在餐厅调查十神，前往公园（此时持有礼物“金箔の模擬刀”的话，与左右田对话可以获得CG）。



在公园调查中央的倒计时雕像，之后回到自己的房间。

自由行动

※自由行动时间中只给出可以一起度过的同伴的所处位置。以下同。

第一次

场所	角色
1番目の岛	澪田、小泉
ホテル（ホテル前）	罪木、西园寺
ホテル（ロビ－）	七海
ホテル（レストラン）	花村
牧场	田中
砂浜	狛枝
空港	索妮娅
ロケットパンチマ–ケット	左右田、终里
中央の岛	贰大、边古山
ジャバウォック公园	十神

场所	角色
1番目の岛（桥の前）	左右田、终里
ホテル（コテ–ジ）	花村、边古山、澪田、小泉
ホテル（ホテル前）	十神
ホテル（ロビ－）	七海
ホテル（レストラン）	贰大
牧场	田中
ロケットパンチマ–ケット	西园寺
中央の岛	小泉
ジャバウォック公园	狛枝、索妮娅
ジャバウォック公园前	罪木

第3日 Night Time

探索

前往公园，调查九头龙。

第4日 Morning

探索

前往餐厅（持有礼物“あんぁんぁあん”的话，与小泉对话可以获得CG）。

第3日 Day Time

自由行动

第三次	
场所	角色
1番目の岛（桥の前）	小泉、边古山
ホテル（コテ–ジ）	田中、十神、西园寺、索妮娅
ホテル（ホテル前）	罪木
ホテル（ロビ–）	七海
ホテル（レストラン）	终里
牧场	花村、贰大
ロケットパンチマ–ケット	左右田
砂浜	澪田

第四次	
场所	角色
1番目の岛（桥の前）	终里、索妮娅、罪木
ホテル（コテ–ジ）	贰大、左右田、七海
ホテル（ホテル前）	边古山
牧场	田中、小泉
ロケットパンチマ–ケット	十神
砂浜	澪田
中央の岛	西园寺

第3日 Night Time

探索

前往酒店旧馆（ホテル キュウカン），然后进入旧馆大厅（ホ–ル）。



在大厅调查墙上的铁板，然后与小泉和左右田对话。



强制移动到走廊后，调查十神，然后强制移动到厨房。



在厨房调查挂着的备品列表，桌上的菜刀，然后调查十神，再调查桌上的肉，接下来强制移动到大厅。

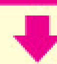


剧情之后强制移动到走廊，之后离开旧馆时，强制回到旧馆大厅。调查大厅右侧的桌子。

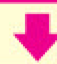
绝望トロピカル 非日常编

搜查开始

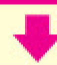
获得言弹“モノクマファイル1”。



调查旧馆大厅右侧的桌子，然后调查尸体旁的夜视仪，获得言弹“暗视スコ–プ”。



调查尸体，更新言弹“モノクマファイル1”。



调查尸体旁的刀子，获得言弹“ナイフ”。



调查尸体旁的血迹，获得言弹“テ–ブル周边の血痕”。



调查桌上贴着的胶带。



调查小泉与狛枝。然后调查田中，获得言弹“床の隙间”。



调查空调，获得言弹“エアコンのタイマ–”。



调查罪木，获得言弹“耻ずかしいポ–ズ”。



调查旧馆大厅左侧的箱子，获得言弹“ジュラルミンケ–ス”。



大厅的搜查告一段落，强制来到走廊。调查索妮娅，获得言弹“防火扉”。



调查澪田，获得言弹“澪田の证言”。



前往旧馆仓库，调查熨斗，获得言弹“仓库のアイロン”。



调查装桌布的箱子，获得言弹“仓库のテ–ブルクロス”。



调查纸箱和桌布架后离开仓库，前往旧馆事务室。调查地上的箱子（书架左下有隐藏黑白熊）。

调查空调，更新言弹“エアコンのタイマー”。

↓

调查右上角的电闸，黑白熊会出现。

↓

调查左右田，获得言弹“左右田の证言”。之后调查边古山，离开事务室。

↓

前往旧馆厨房，调查料理，获得言弹“パ–ティ–の料理”。

↓

调查备品列表，获得言弹“厨房の备品リスト”。

↓

调查花村，获得言弹“花村の证言”。离开厨房。

↓

旧馆调查告一段落，强制移动到旧馆门口。获得言弹“七海の证言”。

↓

前往泳池旁调查九头龙，然后进入被害者的房间。调查桌上的信封，获得言弹“犯罪予告”（左上的墙壁有隐藏黑白熊）。

↓

离开酒店，前往火箭飞拳市场，连续两次调查西园寺。

↓

回到酒店旧馆，调查贰大，获得言弹“贰大の证言”。

↓

进入酒馆大厅，调查七海与小泉。然后调查罪木，获得言弹“罪木の检死结果”。

↓

搜查部分结束，强制移动到1号岛的桥前，向右前往黑白熊岩山（モノクマロック），调查岩山，进入学级裁判部分。

学级裁判（前半）

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	左右田	“移动させた”	“テ–ブル周边の血痕”

言弹提供：选择“ナイフ”。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	边古山	“十神も一绪”	“暗视スコ–プ”

反论时间

Weak point	言刃
“现场に持ち入んだ”	“ジュラルミンケ–ス”

分歧选项：选择“ガムテ–プ”。
言弹提供：选择“犯罪予告”。
分歧选项：选择“夜光涂料”。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	边古山	“停电前から”	“贰大の证言”
2	九头龙	“下剂が入ってた”	“パ–ティの料理”
3	小泉	“电气の使いすぎ”	“仓库のアイロン”

反论时间

Weak point	言刃
“アイロンが停电の引き金”	“エアコンのタイマ–”

画面选择：选择桌上的台灯。
分歧选项：选择“电源コ–ド”。
嫌犯指认：狛枝凪斗。
分歧选项：选择“扫除をしていた时”。
分歧选项：选择“超高校级の幸运”。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	九头龙	“ナイフで刺した”	“罪木の检死结果”

言弹提供：选择“澪田の证言”。

学级裁判（后半）

分歧选项：选择“血が付着していないこと”。
言弹提供：选择“仓库のテ–ブルクロス”。

灵光拼字（改）

单词为“ゆかした”。

嫌犯指认：田中眼蛇梦。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	小泉	“アリバイがない”	“七海の证言”
	终里	“明かりを使った”	“厨房の备品リスト”

反论时间

Weak point	言刃
“左右田クンに目击”	“防火扉”

嫌犯指认：花村辉々。
言弹提供：选择“ナイフ”。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	花村	“大广间にいた事实”	“床の隙间”

言弹提供：选择“耻ずかしいポ–ズ”。

灵光拼字（改）

单词为“てつぐし”。

惊恐辩论

致命一击选择“骨付き肉”。



高潮推理

页数	碎片提示
1	旧馆の入口で见张りをする七海
2	电源が入ったアイロン
	11时30分の设定
3	エアコンが起动
4	暗视スコ–プ装着ウウ！
	テ–ブルの下に潜ろうとする狛枝
5	点火したぞ！
	大きな骨付き肉です
6	防火扉を闭めている
	テ–ブルクロスをお借りします
8	光るナイフ……?
10	超高校级の轻音部なので澪田の耳はいい

惩罚

剧情之后获得礼物“三つ星バッジ”和“木の棒”，CHAPTER 1结束。

本章隐藏黑白熊位置

场所	奖章	位置
日向的房间	10	监视摄像机右上
火箭飞拳市场	10	自动贩卖机右侧
机场	20	右侧的传送带行李上
酒店旧馆事务室	10	书架左下
被害者的房间	10	左上的墙壁

CHAPTER 2

海と罚。罪とココナッツ（非）日常编

第3日 Night Time

探索

餐厅剧情之后前往中央岛（持有礼物“男のマロン”的话，与小泉对话可以获得CG）。

↓

从中央岛的2号桥前往2号岛（2番目の岛/2バンメノ シマ），然后前往图书馆（トショカン）。

↓

在图书馆调查书架，调查索妮娅，然后调查右侧书架上方可以找到隐藏黑白熊。

↓

离开图书馆，前往药店（ドラッグストア）。调查罪木。

↓

离开药店，前往简易食堂停车场（ダイナ–前驻车场/ダイナ– マエ），自动进入简易食堂（ダイナ–）。

↓

在简易食堂调查九头龙，然后回到外面的停车场，调查右侧的隧道进入钱德勒海滩（チヤンドラビ–チ）。

↓

来到海滩调查澪田，然后调查贰大。调查海滩左边可以找到隐藏黑白熊。之后进入海滩小屋（ビ–チハウス）。

↓

海滩小屋中调查左右田，然后调查右侧的门，之后再次调查左右田。



以上流程结束后，强制前往2号岛的遗迹（イセキ）。调查七海，然后调查遗迹的门。

第5日 Morning

探索

前往餐厅。

第6日 Day Time

自由行动

第一次	
场所	角色
ホテル（ホテル前）	边古山
ホテル（ロビ-）	七海
2番目の岛（中央の岛への桥）	终里、澪田
遗迹	田中
图书馆	索妮娅
ドラッグストア	罪木
ビ-チハウス	小泉
チャンド ラビ-チ	贰大、西园寺

第二次	
场所	角色
ホテル（ロビ-）	七海
2番目の岛（中央の岛への桥）	贰大、边古山
图书馆	索妮娅、罪木
ダイナ-	田中
ビ-チハウス	西园寺
チャンド ラビ-チ	终里、小泉
ジャバウォック公园前	澪田

第5日 Night Time

探索

前往胡言乱语公园。调查右侧的游戏机。

第6日 Morning

探索

前往餐厅，然后前往酒店旧馆大厅。

第6日 Day Time

自由行动

第三次	
场所	角色
ホテル（コテ-ジ）	贰大、澪田
ホテル（ホテル前）	边古山
ホテル（ロビ-）	七海
ホテル（レストラン）	终里
1番目の岛（桥の前）	田中
图书馆	索妮娅
ドラッグストア	罪木
ダイナ-前驻车场	西园寺、小泉

第四次	
场所	角色
ホテル（ホテル前）	贰大
ホテル（ロビ-）	七海
ロケットパンチマ-ケット	西园寺
牧场	田中
2番目の岛（中央の岛への桥）	小泉、罪木
遗迹	索妮娅
ダイナ-前驻车场	澪田
ビ-チハウス	边古山
チャンド ラビ-チ	终里

第6日 Night Time

探索

前往胡言乱语公园，调查游戏机。



进入游戏画面，按下Start键。



基本操作与平日一样，前往1-A教室（按↑转向，然后按○键进入），与第一个女生B子对话，然后与倒数第二名女生D子对话。



前往1-B教室，游戏结束。

第7日 Morning

探索

前往餐厅。



超级弹丸论破2 再见绝望学园

第7日 **Day Time**

自由行动

第五次	
场所	角色
ホテル（コテ-ジ）	七海、终里
ホテル（レストラン）	索妮娅
牧场	田中
1番目の岛（桥の前）	贰大

探索

强制来到火箭飞拳市场，然后前往简易食堂。

↓

在简易食堂调查左右田，剧情之后再次回到简易食堂。

↓

剧情之后，前往钱德勒海滩，进入海滩小屋。



海と罚。罪とココナッツ 非日常编

搜查开始

获得言弹“モノクマファイル2”。

↓

调查尸体，更新言弹“モノクマファイル2”。

↓

调查小屋的换衣间（クロ–ゼット），进入后调查地面的黄色果冻和右侧架子上的冲浪板袋子（左上墙壁有隐藏黑白熊）。

↓

离开换衣间回到小屋内，调查七海，获得言弹“砂浜の足迹”。

↓

调查垃圾箱，获得言弹“ゴミ箱”。

↓

调查金属球棒，获得言弹“金属バット”。

↓

调查面具，获得言弹“美少女アニメのお面”。

↓

调查右侧洗澡间的门，获得言弹“シャワ–ル–ム”。

↓

再次调查洗澡间的门后可以进入洗澡间，调查上方的窗户，获得言弹“铁格子のある窗”。

↓

离开洗澡间，回到小屋内，调查冰箱。

↓

以上步骤完成后，更新言弹“金属バット”。调查七海，强制移动到胡言乱语公园。

↓

在公园调查七海，看到标题画面后输入5次↓，画面变化后按Start开始游戏。

↓

来到楼梯处按↑前往2楼，然后进入音乐教室，调查音乐教室右侧的尸体。

↓

调查被打碎的玻璃窗，获得言弹“散乱した水槽”、“犯人の逃走经路”和“盗まれた水着”。

↓

游戏结束后，获得言弹“クリア特典”。然后前往机场。

↓

在机场调查澪田和罪木，然后前往被害者的房间（房间电视机后面有隐藏黑白熊）。

↓

调查床上的信封，获得言弹“玄关ホ–ルの写真”、“割れた花瓶の写真”、“女子高生の现场写真”和“E子の现场写真”，更新言弹“クリア特典”。

↓

离开房间，前往海滩小屋。

↓

在海滩小屋调查索妮娅，然后调查罪木，获得言弹“罪木の检死报告”和“小泉が持っていた手纸”。

↓

调查狛枝，更新言弹“砂浜の足迹”，获得言弹“グミの袋”。

搜查部分结束，前往黑白熊岩山，调查岩山，进入学级裁判部分。

学级裁判（前半）

分歧选项：依次选择“ツミキ”、“B子”、“ミオダ”、“コイズミ”、“クズリュウ”、“妹がいた”和“最初に死んだ女子高生”。
分歧选项：选择“E子が犯人だったから”。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	贰大	“窗ガラスの割れる音”	“割れた花瓶の写真”
2	澪田	“砂利で殴った”	“盗まれた水着”

分歧选项：选择“F男”。
言弹提供：选择“金属バット”。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	西园寺	“行ってない”	“砂浜の足迹”
2	西园寺	“朝の散步の时だけ”	“小泉が持っていた手纸”

画面选择：选择换衣间。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	九头龙	“グミを落とした”	“グミの袋”
2	终里	“最后の力を振り绞って”（被完全相同的杂音盖住，需要先消音两次）	“ツミキの检死报告”

流水议论

Weak point	言刃
“シャワ—で洗い流せばいい”	“シャワ—ル—ム”

分歧选项：选择“1人で服を着られない”。
※获得言弹：“西园寺が持っていた手纸”。
言弹提供：选择“小泉持っていた手纸”。
分歧选项：选择“两方の手纸”。

学级裁判（后半）

逻辑深潜

赛道分歧依次选择“西园寺の前”、“西园寺の后”和“ビ—チハウス”。

画面选择：依次选择换衣间，以及换衣间中右侧架子上的冲浪板袋子。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	九头龙	“洗い流すのは无理”	记忆七海的发言：“シャワ—以外の物”

分歧选项：选择“冷藏库のドリンク”。

反论时间

Weak point	言刃
“水の类いは无かった”	“ゴミ箱”

嫌犯指认：边古山佩可。
分歧选项：选择“シャワ—ル—ムの小窗”。

灵光拼字（改）

单词为“しない”。

惊恐辩论

致命一击选择“しないぶくろ”。



高潮推理

页数	碎片提示
1	西园寺は谁かと约束をしたみたいだ
2	犯人は2通の手纸をねつ造した
3	ビ−チハウスを访れる西园寺……?
4	ビ−チハウスを访れる小泉……?
5	美少女アニメのお面をポトリ……
6	ペットボトルの水を……何に?
	犯人がサ−フボ−ド ケ−スの中に入った!
7	目を覚ました西园寺
	砂浜の足迹……?
8	レモン味のグミをポトリ……
	竹刀に竹刀袋を结びつけ……だと?

分歧选项：选择“国籍”。
分歧选项：选择“死体发见アナウンス”。
嫌犯指认：九头龙冬彦。
言弹提供：选择“女子高生の现场写真”。

惩罚

剧情之后获得礼物“黑龙丸”，CHAPTER 2结束。

本章隐藏黑白熊位置

场所	奖章	位置
图书馆	10	右侧书架上方
钱德勒海滩	10	海滩的左面
药店	10	右侧药品架上方
海滩小屋的换衣间（クロ−ゼット）	10	左侧墙壁
被害者的房间	20	电视背后

CHAPTER 3 矶の香りのデッドエンド（非）日常编

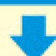
第8日 Morning

探索

前往餐厅，调查餐厅左端黑白色的？？？



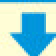
从中央岛的3号桥岛前往3号岛（3番目の岛/3バンメノ シマ），然后前往电影院（映画馆/エイガカン）。



电影院中调查购物台（右侧的墙壁有隐藏黑白熊）。



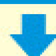
离开电影院，前往电器街（电气街/デンキガイ）。



电器街中调查最左侧的盗摄商店和中央的电脑商店（左侧建筑的洞口中有隐藏黑白熊）。



离开电器街，前往小型演奏馆（ライブハウス），调查入口进入。



离开小型演奏馆，前往医院（病院/ビョウイン）。



进入医院后先退出一次，然后强制进入医院。之后进入医院左侧的走廊，来到1F最靠近楼梯的4号病房中（正对楼梯的玻璃窗隔绝的太平间有隐藏黑白熊）。



与病房中的任意三人对话后发生剧情（此时持有礼物“ラジコンバトラ−四驱太郎”的话，与左右田对话可以获得CG，并即时结束剧情事件）。

第9日 Morning

自由行动

前往餐厅（此时持有礼物“夏まトゥリ−”的话，与澪田对话，选择“ヒマしてる”可以获得CG；持有礼物“トイカメラ”的话，与西园寺对话，选择“暇してる”可以获得CG）。



第9日 Day Time

自由行动

第一次	
场所	角色
ホテル（ロビ－）	七海
ホテル（レストラン）	贰大
砂浜	终里
图书馆	狛枝
3番目の岛（中央の岛への桥）	田中、西园寺
映画馆（ロビ－）	索妮娅
ライブハウス前驻车场	澪田
病院1F（ロビ－）	罪木

第二次	
场所	角色
ホテル（コテ－ジ）	罪木、西园寺
ホテル（ロビ－）	七海
ホテル（レストラン）	终里
牧场	田中
图书馆	索妮娅
3番目の岛（中央の岛への桥）	狛枝、贰大
ライブハウス	澪田

第10日 Morning

探索

前往餐厅。

第10日 Day Time

自由行动

第三次	
场所	角色
ホテル（コテ－ジ）	田中、罪木、七海
ホテル（ホテル前）	狛枝
ロケットパンチマ－ケット	终里
图书馆	狛枝
3番目の岛（中央の岛への桥）	索妮娅
ライブハウス前驻车场	西园寺
ライブハウス仓库	澪田

第四次	
场所	角色
ホテル（コテ－ジ）	贰大
牧场	田中、索妮娅
砂浜	西园寺
图书馆	狛枝
3番目の岛（中央の岛への桥）	终里
ライブハウス仓库	澪田
病院1F（ロビ－前）	罪木

第10日 Night Time

探索

前往3号岛的小型演奏馆，进入馆内。



离开演奏馆，前往1号岛的沙滩。

第11日 Morning

探索

前往餐厅。



调查终里、狛枝和西园寺，之后强制移动到医院。



在医院调查西园寺。

第11日 Night Time

探索

剧情后强制进入病房，调查罪木。



离开病房，前往医院大厅。

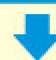


在大厅调查柜台上的粉红色监视器材，然后调查揭示板上的贴纸。

第12日 Morning

探索

强制移动到医院，进入2号病房。



回到医院大厅。

第12日 Night Time

探索

前往医院走廊，之后进入2号病房。



第12日

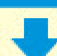
Morning

探索

强制移动到医院，进入2号病房。



离开病房，前往医院大厅，调查粉红色监视器材。



前往小型演奏馆，进入馆内，剧情后强制移动到汽车旅馆（モ-テル）。



在汽车旅馆调查黑白美，然后离开汽车旅馆，前往小型演奏馆。



调查小型演奏馆入口。



矶の香りのデッドエンド

非日常编

搜查开始

获得言弹“モノクマファイル3”。



调查地面损坏的粉红色机器，获得言弹“监视カメラセット”。



调查舞台后视点拉近，调查舞台上的尸体，获得言弹“足の里の血痕”。



调查舞台上的绳子，获得言弹“首吊りのロ-プ”。



调查舞台上的麻袋，然后调查舞台上的立脚架，获得言弹“脚立”。



调查舞台上的幕布，获得言弹“ライブハウスのカ-テン”。



调查舞台上的蜡烛，获得言弹“ロウソク”。



调查舞台上的七海，获得言弹“床を拭いた迹”。



调查舞台柱子上的尸体，获得言弹“モ-テルの键”。



调查舞台柱子后面的空调设定器，获得言弹“空调の设定”。



调查空调设定器下方的操作盘，获得言弹“厚纸の切れ端”。



离开舞台，从后面的红色大门前往小型演奏馆仓库。



调查演奏馆仓库的木架、穿衣镜、椅子上的贴纸和吉他，然后调查狛枝，回到演奏馆内。



调查罪木，获得言弹“罪木の证言”。



调查九头龙，获得言弹“半透明の块”。



以上流程结束后，再次调查罪木，守则追加“ル-ル その12”。



离开演奏馆，前往电影院，获得言弹“映画の招待卷”。



调查赠品柜台，获得言弹“モノクマの证言”。



进入剧场，获得言弹“モノミの魔法使い”。



离开电影院，前往医院。在医院大厅调查粉红色的监视器材，获得言弹“监视モニタ-の映像”。



调查左右田后，经过医院走廊，调查终里。然后来到医院2F的会议室（天花板上有隐藏黑白熊）。

↓
离开医院，前往汽车旅馆。调查田中。
↓
调查九头龙，获得言弹“九头龙の证言”。
↓
调查汽车旅馆中央的房间，进入后调查洗面台（洗面台左侧冲水马桶上有隐藏黑白熊）。
↓
调查索妮娅，获得言弹“ソニアの证言”。
↓
搜查部分结束，前往黑白熊岩山，调查岩山，进入学级裁判部分。

学级裁判

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	狛枝	“映画に见立てた”	“映画の招待卷”
2	九头龙	“内侧から封锁”	“半透明の块”

分歧选项：选择“接着剂”。

灵光拼字（改）

单词为“かべがみ”。

逻辑深潜

赛道分歧依次选择“隐されていた”、“壁纸”和“柱ごと覆った”。

分歧选项：选择“杀害顺序の误认”。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	索妮娅	“何かを踏んだ迹”	“足の里の血痕”

反论时间

Weak point	言刃
“血痕はなかった”	“床を拭いた迹”

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	索妮娅	“全员にアリバイがない”	“罪木の证言”

学级裁判（后半）

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	索妮娅	“ご自分で向かった”	“モ-テルの键”

反论时间

Weak point	言刃
“犯人とバトった”	“ソニアの证言”

分歧选项：选择“脚立”。
画面选择：选择立脚架。

灵光拼字（改）

单词为“さつえいばしょ”。

逻辑深潜

赛道分歧依次选择“カメラ”、“ライブハウス”和“持ち出した”。

分歧选项：选择“破坏した”。

灵光拼字（改）

单词为“びょういんのかいぎしつ”。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	左右田	“ライブハウスを会议室”	“ライブハウスのカ-テン”

言弹提供：选择“ロウソク”。
分歧选项：选择“会议室の澪田”。
嫌犯指认：罪木蜜柑。



流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	左右田	“谁かのウソ”	“首吊りロープ”
2	罪木	“あんなカメラアングル”	记忆七海的发言：“犯人のミス”

惊恐辩论

致命一击选择“映画馆の特典”。

高潮推理

页数	碎片提示
1	首吊り中继……の映像
2	麻袋……いや、モノミのトートバッグを脱ぎ舍てた……!
4	ライブハウスの壁纸を剥がした！？
	照明バトンの切れ端
5	监视カメラセットのなれの果て……
	何を涂ってる？接着剂か？

惩罚

剧情之后获得礼物“エプロン白衣”，CHAPTER 3结束。

本章隐藏黑白熊位置

场所	奖章	位置
电影院	10	右侧墙壁
电器街	10	左侧建筑的洞口中
医院1F（走廊）	10	太平间
医院2F（会议室）	10	天花板
汽车旅馆（中央的房间）	20	马桶盖子上



CHAPTER 4
超高校级のロボは时计仕挂けの梦を见るか？（非）日常编

第14日 **Morning**

探索

从中央岛的4号桥岛前往4号岛（4番目の岛/4バンメノ シマ），然后前往惊吓之屋（ドッキリハウス）。

↓

在惊吓之屋调查列车。

↓

离开惊吓之屋，前往过山车（ジェットコースター）。调查后排座位有隐藏黑白熊。

↓

离开过山车，前往老鼠城堡（ネズミ–城/ネズミ–ジョウ）。

↓

调查城堡大门，然后调查贰大（左侧城墙上有隐藏黑白熊）。

↓

离开老鼠城堡，前往鬼屋（モノミハウス前/オバケヤシキ）。

↓

在鬼屋门口，调查黑白美的家。

↓

以上流程完毕后，离开鬼屋，前往过山车。

↓

剧情之后强制移动到惊吓之屋。调查列车，强制移动到草莓之屋（ストロベリ–ハウス）。

↓

剧情之后，从草莓之屋3F离开，前往2F（楼梯左侧篮子有隐藏黑白熊）。

↓

进入2F的休息室（ラウンジ），调查肖像画和电话。

↓

离开休息室，前往正对着的普通客房（フツウノ キャクシツ）。

↓

离开普通客房，前往豪华客房（ゴウカナ キャクシツ）。

↓

在豪华客房中调查贰大，然后离开2F前往1F。

↓

在1F依次调查最终死亡之屋（ファイナルデッドルーム）、升降机（エレベーター）和草莓回廊的门，来到草莓之塔（ストロベリータワー）。

↓

在草莓之塔中调查墙壁、门柱、地板上的花纹和门，然后离开草莓之塔。

↓

回到草莓之屋1F，调查升降机前的黑白熊，强制移动到青葡萄之屋（マスカットハウス）。

↓

在青葡萄之屋1F调查铜像，以及青葡萄回廊的门，来到青葡萄之塔（マスカットタワー）。

↓

在青葡萄之塔中调查门，然后依次调查七海、九头龙、狛枝和田中。

↓

调查青葡萄之屋的升降机，前往草莓之塔。

↓

剧情后来到青葡萄之屋2F，进入休息室旁边的粗末客房（ソマツナ キャクシツ）。

第15日 Morning

探索

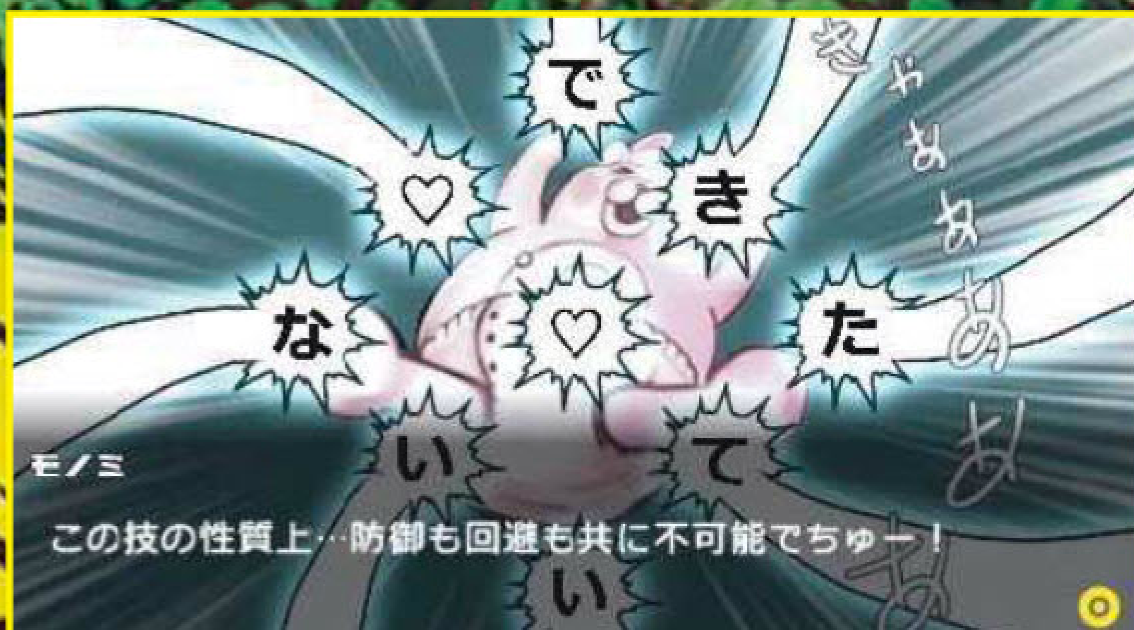
前往青葡萄之屋的休息室。

自由行动

※前往青葡萄之屋3F的黑白熊资料室，调查入口左侧站立的金色雕像有隐藏黑白熊。

第一次

场所	角色
ストロベリーハウス1F	贰大
ストロベリーハウス2F	狛枝
ストロベリーハウス2F（粗末な客室）	九头龙
ストロベリーハウス2F（豪华な客室）	田中
マスカットハウス1F	索妮娅
マスカットハウス2F（粗末な客室）	终里



第二次

场所	角色
ストロベリーハウス1F	九头龙
ストロベリーハウス2F（ラウンジ）	贰大、终里
ストロベリーハウス3F（屋内公园）	田中
ストロベリータワー	狛枝
マスカットハウス3F	索妮娅

第三次

场所	角色
ストロベリーハウス2F（ラウンジ）	九头龙
ストロベリーハウス2F（普通の客室）	贰大
ストロベリーハウス2F（豪华な客室）	田中
マスカットハウス1F	索妮娅
マスカットハウス2F（粗末な客室）	终里
マスカットハウス3F（モノクマ资料室）	狛枝

第15日 Night Time

探索

回到青葡萄之屋自己的房间。

第16日 Morning

探索

前往青葡萄之塔。

第16日 Day Time

自由行动

※前往草莓之屋2F的普通客房，调查桌子后面有隐藏黑白熊。

第四次

场所	角色
ストロベリーハウス2F（粗末な客室）	九头龙
ストロベリーハウス2F（ラウンジ）	狛枝
ストロベリーハウス3F（屋内公园）	田中
マスカットハウス2F	贰大
マスカットハウス2F（粗末な客室）	终里
マスカットハウス2F（豪华な客室）	索妮娅

第五次

场所	角色
ストロベリーハウス2F（ラウンジ）	九头龙
ストロベリーハウス2F（豪华な客室）	狛枝
ストロベリーハウス3F（屋内公园）	田中
マスカットハウス1F	贰大
マスカットハウス2F（ラウンジ）	终里
マスカットハウス2F（豪华な客室）	索妮娅

探索

经过升降机，前往草莓之屋1F的最终死亡之屋。

第16日 Morning

探索

前往青葡萄之塔。

超高校级のロボは时计仕挂けの梦を见るか？ 非日常编

搜查开始

探索

获得言弹“モノクマファイル4”。

↓

调查尸体后拉近视角，调查头部，获得言弹“オヤスミスイッチ”。

↓

调查胸部，然后调查电线，获得言弹“ワイヤ–”。

↓

调查机油，获得言弹“床に广がったオイル”。

↓

视角还原，调查地上的铁锤，获得言弹“新品っぽいハンマ–”。

↓

调查倒下的门柱，获得言弹“倒れた柱”。

↓

调查七海，获得言弹“柱の破片”。

↓

调查终里，获得言弹“终里の证言”。

↓

调查大门，获得言弹“チェ–ン”。

↓

前往青葡萄之屋2F休息室，调查电话。

↓

场景切换，调查左右田，获得言弹“壁挂け时计”。

↓

调查九头龙，获得言弹“九头龙の证言”。

↓

离开草莓之屋休息室，前往草莓之屋1F，调查升降机，获得言弹“连络エレベ–タ–”。

↓

调查草莓回廊的门，获得言弹“イチゴ回廊のスイッチ”。

↓

进入最终死亡之屋，逃离游戏开始。

↓

※想要挑战逃离游戏的玩家可以略过本步骤：调查3号墙的铁栏连续选择三次“はい”可以直接进入武器库（オクタゴン）。

↓

调查7号墙壁铁栏下方的血字（该血字为地图上的标记，代表房间的方向。血字所在的一端为南）。

↓

调查6号墙壁书桌中央的抽屉，获得“钳子”（对准画面中的道具按下△键可以使用）。

↓

调查没有数字的墙壁上的门，打开是壁橱，里面有数字5，调查并获得“衣架”。

↓

调查墙上的“NEWSをみろ”的字样，得到提示（NEWS代表北东西南四个方向，相应墙上的数字组合起来为3657。但是6号墙壁上的6数字上方有一横杠，代表该数字其实应该是倒过来的9，因此正确的数字组合为“3957”）。

↓

调查“NEWSをみろ”字样下方的机器，输入暗号“3957”，获得“USB储存器”和“数码相机”。

↓

对“衣架”使用“钳子”，“衣架”变为“针金”。

↓

对床铺使用“针金”，获得“桌钥匙”。

↓

调查书桌，对左边的抽屉使用“桌钥匙”，获得“剪刀”。

↓

对黑白熊布偶使用“剪刀”，获得“电池”。

↓

对“数码相机”使用“电池”，然后调查“数码相机”，看到行星画面。

↓

对笔记本电脑使用“USB储存器”，然后调查书桌右边的抽屉，得到密码提示。



调查笔记本电脑，输入密码“MMMJVSS”（抽屉里的密码提示上写的“月火水木金土日”并非曜日，而是数码相机里提示的行星。按顺序变换成英文为Moon、Mars、Mercury、Jupiter、Venus、Saturn和Sun，各取头字母就是密码）。



观察北边铁栏旁边的数字装置，记下红灯闪烁的模式和顺序，对照笔记本电脑上的图片，得到暗号“9875”。



调查“NEWSをみろ”字样下方的机器，输入暗号“9875”。



对北边铁栏旁边已经打开的数字装置使用“USB储存器”，逃离游戏结束，进入武器库（オクタゴン）。



调查武器、窗、冰箱和地上的门。



场景切换，调查狛枝，获得言弹“突然现れた狛枝”。



再次调查狛枝。剧情之后前往青葡萄之屋1F，获得言弹“左右田の证言”。



前往青葡萄之塔，调查左右田，然后调查尸体拉近视角。



调查胸部，获得言弹“アラ–ムタイマ–”和“电波时计”。



视角还原后，调查九头龙，再调查狛枝，获得言弹“坏れたドアノブ”。



经过升降机，前往草莓之塔，获得言弹“タワ–内の违和感”，更新言弹“チエ–ン”。



调查草莓之塔的门，更新言弹“坏れたドアノブ”。



搜查部分结束，进入学级裁判部分。



学级裁判（前半）

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	左右田	“灭多打ち”	“新品つぼいハンマ–”

分歧选项：选择“倒れた柱”。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	索妮娅	“柱を倒した”	“柱の破片”
2	索妮娅	“まつたく同じ场所”	“タワ–内の违和感”

反论时间

Weak point	言刃
“现场の物はすべて”	“床に广がつたオイル”

分歧选项：选择“命悬けのゲ–ム”。
画面选择：选择塔右侧的天空。
画面选择：选择森林。

逻辑深潜

赛道分歧依次选择“存在する”、“同じ建物”和“纵并び”。

分歧选项：选择“マスカツトハウスの上阶”。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	左右田	“ダミ–の死体”	“タワ–内の违和感”

灵光拼字（改）

单词为“エレベ–タ–”。

分歧选项：依次选择“すべて床にある”和“床だけが动く”。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	田中	“纵に动いている”	“左右田の证言”

分歧选项：选择“8角形”。
画面选择：选择红色方块少于绿色方块的部分。

学级裁判（后半）

分歧选项：选择“坠落死”。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	左右田	“动いている物”	“オヤスミスイッチ”
2	九头龙	“落ちてたドアノブ”	“ワイヤ–”

反论时间

Weak point	言刃
“スリ–プモ–ドのまま”	“アラ–ムタイマ–”

分歧选项：选择“柱に激突した”。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	终里	“时计を狂わせた”	“电波时计”

逻辑深潜

赛道分歧依次选择“时间”、“建物の时计”和“どっちも”。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	索妮娅	“坠落した时の音”	“终里の证言”

分歧选项：依次选择“2时间”和“モノクマ太极拳”。
嫌犯指认：狛枝凪斗。

灵光拼字（改）

单词为“ごうかなきゃくしつ”。

嫌犯指认：田中眼蛇梦。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	田中	“惟一の移动手段”	记忆终里的发言：“秘密の抜け道”

嫌犯指认：狛枝凪斗。

反论时间

Weak point	言刃
“暗と混沌の螺旋”	“ワイヤ–”

惊恐辩论

致命一击选择“破坏神暗黑四天王”。

高潮推理

页数	碎片提示
1	アラ–ムは午前5时30分。今の时间は午前2时40分ちょうどぐらい……
2	寝れない九头龙……？
	アラ–ムは午前5时30分。今の时间は午前5时ちょうどぐらい……
4	ハムスタ–が押したァア！！
5	ドアノブに轮っかを引っ挂けた！
6	いちご回廊のスイッチが坏された
7	大きなハンマ–がありますね
8	挂け时计の骚音で集合
9	ドアノブが外れたァア！！
10	俺が目を覚ましたのは……

惩罚

剧情之后获得礼物“魔犬のイヤリング”，CHAPTER 4结束。

本章隐藏黑白熊位置

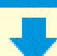
场所	奖章	位置
过山车	10	后排座位
老鼠城堡	10	左侧城墙
草莓之屋3F	10	楼梯左侧的篮子
草莓之屋2F（普通客房）	10	桌子后面
青葡萄之屋3F（黑白熊资料室）	10	入口左侧站立的金色雕像

CHAPTER 5
君は绝望という名の希望に微笑む（非）日常编

第18日 Day Time

探索

来到5号岛（5番目の岛/5バンメノ シマ）后，前往路边摊（屋台通り/ヤタイドオリ）。



调查右侧的隐藏黑白熊后，离开路边摊，前往玩偶工场（ヌイグルミ工场前/コウジョウ）。



调查工场大门进入内部，调查玩偶制造机和玩偶篮子（篮子右上有隐藏黑白熊）。



离开工场内部，从工厂门前调查右侧小门进入道具仓库（グッズ仓库/グッズソウコ）。



在道具仓库调查黑白熊模板。



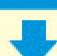
离开工场，前往军事设施（ジャバウォック军事施设/グンジシセツ）。



调查索妮娅（左侧集装箱上有隐藏黑白熊）。



离开军事设施，前往海神工业（ワタツミ・インダストリアル）



调查左下和右下的机器，然后调查左右田（右侧平台上有隐藏黑白熊）。



完成以上流程后，回到外面发生剧情，前往路边摊，调查狛枝。

第18日 Night Time

探索

回到日向的房间。

第19日 Morning

探索

前往餐厅。

第19日 Day Time

探索

前往酒店大厅，调查索妮娅。



前往2号岛的遗迹。



调查遗迹入口，拉近视角后调查密码输入装置。

自由行动

第一次

场所	角色
ホテル（ホテル前）	九头龙
ホテル（ロビ–）	七海
ホテル（レストラン）	终里
ロケットパンチマ–ケット	左右田
ワタツミ・インダストリアル	索妮娅

第二次

场所	角色
ホテル（コテ–ジ）	九头龙、终里
ホテル（ロビ–）	七海
电气街	左右田
屋台通り	索妮娅

第19日 Night Time

探索

调查狛枝后，前往酒店大厅。

第20日 Morning

探索

前往餐厅，调查狛枝。



第20日 Day Time

探索

前往4号岛的老鼠城堡，调查破洞进入城内。

↓

调查正面的长枪，再调查地面。

第21日 Morning

探索

前往餐厅，调查狛枝。强制移动到4号岛。

第21日 Day Time

探索

前往鬼屋，进入内部。

↓

调查黑白美，然后调查布偶衣架和床上方的显示器。

↓

前往老鼠城堡和过山车调查后，回到外面发生剧情。

↓

经过中央岛的桥，前往胡言乱语公园。

↓

经过3号岛的桥，前往小型演奏馆附近的路边，调查七海。

↓

经过中央岛的桥，再经过5号岛的桥，前往军事设施，调查索妮娅。

↓

前往玩偶工场，调查卡车。

↓

调查右边传送带上的电脑笔记本。

↓

离开工场后发生剧情，强制回到工场，调查左侧的茶水室（给汤室/キュウトウシツ）。

↓

茶水室内调查上方的红色灭火弹。

↓

剧情后进入仓库，调查仓库里面。



君は绝望という名の希望に微笑む 非日常编

搜查开始

获得言弹“モノクマファイル5”。

↓

调查尸体，拉近视角。调查面部，获得言弹“ガムテープ”。

↓

调查匕首，获得言弹“アーミーナイフ”。

↓

调查烧断的绳子，获得言弹“燃えたロープ”。

↓

调查尸体的左手，获得言弹“左手の血痕”。

↓

调查长枪，获得言弹“グングニルの枪”。

↓

调查尸体的腿部，获得言弹“拷问された迹”。

↓

视角还原后，调查左下角的打火机，获得言弹“オイルライター”。

↓

调查黑白熊玩偶，获得言弹“等身大モノクマ”。

↓

调查七海，获得言弹“梁の血痕”。

↓

调查终里后，回到仓库外面部分。调查右边纸箱上的MP3播放器，获得言弹“MP3プレイヤー”。

↓

调查黑白熊模板，获得言弹“モノクマパネル”。

↓

调查索妮娅，获得言弹“ソニアの证言”。

↓

以上步骤完成后，离开道具仓库，前往工场内部，调查索妮娅，获得言弹“モノクマの证言”。

↓

离开工场，前往军事设施。调查左侧两辆卡车。

↓

离开军事设施，前往老鼠城堡。进入内侧，调查长枪。

离开老鼠城堡，进入酒店。调查七海，进入被害者的房间（洗澡间里有隐藏黑白熊）。

↓

调查床铺，获得言弹“ガスマスクと手袋”和“青い纸クズ”。

↓

调查冰箱，获得言弹“モノクマ特性の毒”。

↓

调查宝箱，获得言弹“モノミのノ–ト”。

↓

调查书架，获得言弹“希望ヶ峰学园ファイル”。

↓

搜查部分结束，前往黑白熊岩山，进入学级裁判部分。

学级裁判（前半）

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	左右田	“狛枝を拷问した”	“ガムテ–プ”

反论时间

Weak point	言刃
“ぶっ杀した后”	“ガムテ–プ”

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	索妮娅	“扉が开いた”	“モノクマのパネル”

言弹提供：选择“MP3プレイヤ–”。
分歧选项：选择“犯人が出られない”。
嫌犯指认：狛枝凪斗。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	九头龙	“两手两足を缚る”	“燃えたロ–プ”

分歧选项：选择“右腕の袖”。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	七海	“ナイフを固定”	“等身大モノクマ”
2	左右田	“左手も除外”	“左手の血痕”

分歧选项：依次选择“握っていた”和“ムチの部分”。

逻辑深潜

赛道分歧依次选择“狛枝の真上”、“天井の梁”和“枪のムチ”。

言弹提供：选择“モノクマファイル5”。

灵光拼字（改）

单词为“しいん”。

学级裁判（后半）

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	索妮娅	“见た目に残らない死因”	“モノクマ特制の毒”

逻辑深潜

赛道分歧依次选择“气体”和“鼻から”。

分歧选项：选择“スプリンクラ–”。
分歧选项：选择“入れ物”。

灵光拼字（改）

单词为“しょうかだん”。

言弹提供：选择“青い纸クズ”。
分歧选项：依次选择“みんなで消火弹を投げた时”、“狛枝凪斗”、“狛枝凪斗”和“谁かに毒药を投げさせるため”。

高潮推理

页数	碎片提示
1	モノクマ特性の毒药がある
2	盖を剥がしておこ–っと
3	大量の消火弹がある
4	オイルライタ–を置いておくね
5	右手には焼き切ったロ–プを结んでおくぜ
6	左手で枪のムチを握っておく
7	お口はガムテ–プでケア！
8	ヌイグルミにセットだべ！
9	狛枝のビデオメッセ–ジは……
11	割れた消火弹から毒药ががががが……！
12	ムチを手放しちゃった……

分歧选项：依次选择“才能”和“里切り者”。
嫌犯指认：七海千秋。

惊恐辩论

致命一击选择“モノミのノート”。

分歧选项：选择“ファイナルデッドルーム”。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	索妮娅	“わたくしだけ”	“ソニアの证言”

反论时间

Weak point	言刃
“伪物だと事前に闻いた”	“モノクマの证言”

嫌犯指认：七海千秋。

惩罚

第23日 Day Time

探索

前往餐厅。剧情后离开餐厅，强制来到2号岛，前往遗迹。
剧情之后获得礼物“ゲーマーリュック”，CHAPTER 5结束。

本章隐藏黑白熊位置

场所	奖章	位置
路边摊	10	右侧路边摊
玩偶工场	10	右侧篮子右上
军事设施	10	左侧集装箱上
海神工业	10	右侧平台
被害者的房间	10	洗澡间

CHAPTER 0 修学旅行へと向かう乗り物の中のような

CHAPTER 6 This is the end ～さよなら绝望学园～

Time Unknown

探索

在1–A教室中调查天花板右侧的隐藏黑白熊。
↓
离开教室，前往左上角的体育馆。

搜查开始

探索

调查体育馆左侧看台上的隐藏黑白熊。
↓
离开体育馆，前往右下方的武道场，调查地上的书本，获得言弹“予备学科について”。
↓
离开武道场，前往右侧的5–A教室，调查桌上的书本，获得言弹“希望ヶ峰学园史上最大最悪の事件”。
↓
离开5–A教室，前往左上角的生物室，调查地上的书本，获得言弹“人类史上最大最悪の绝望的事件”（桌子下有隐藏黑白熊）。
↓
离开生物室，前往右侧的5–B教室，调查黑白熊，获得言弹“超高校级の绝望”，更新言弹“予备学科について”。
↓
调查九头龙，获得言弹“コロシアイ学园生活”，更新言弹“超高校级の绝望”。
↓
离开5–B教室，前往左上方的音乐室。调查漂浮的纪念碑，获得言弹“未来机关の成り立ち”。
↓
调查漂浮的绿色屏幕，获得言弹“希望ヶ峰学园の生き残り”。

离开音乐室，前往右侧的职员室（右侧墙角有隐藏黑白熊）。

↓

调查黑板拉近视角，调查肖像画，获得言弹“学园の创始者”。

↓

调查黑板上的报纸，获得言弹“被验者リスト”。

↓

视角还原，调查漂浮的绿色屏幕，获得言弹“绝望の残党”。

↓

离开职员室，前往中央的娱乐室。调查桌上的文件，获得言弹“希望育成计画”。

↓

调查漂浮的绿色屏幕，更新言弹“绝望の残党”和“希望ケ峰学园の生き残り”。

↓

离开娱乐室，前往中央的图书室。调查漂浮的绿色屏幕，获得言弹“苗木诚へのメ-ル”，更新言弹“绝望の残党”。

↓

离开图书室，前往右下角的2-B教室（洗衣房）。调查桌上的数位板电脑，获得言弹“新世界プログラム”（右侧自动贩卖机旁边有隐藏黑白熊）。

↓

离开2-B教室（洗衣房），前往右上角的1-B教室。调查中央漂浮的物体，获得言弹“监视者”，更新言弹“新世界プログラム”和“希望ケ峰学园の生き残り”。

↓

剧情之后，获得言弹“11037”和“强制シャットダウン”。

↓

离开1-B教室后，搜查部分结束，进入右下角红色的大门，一直前进，进入学级裁判部分。

学级裁判

灵光拼字（改）

单词为“プログラム”。

分歧选项：选择“学园生活の记忆”。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	黑白熊	“过ごしてる”	“被验者リスト”

嫌犯指认：九头龙冬彦。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	终里	“コロシアイのゲ-ム”	“新世界プログラム”

分歧选项：依次选择“监视者”和“七海千秋”。

逻辑深潜

赛道分歧依次选择“日向达”、“日向达”和“绝望から更正”。

灵光拼字（改）

单词为“ミナゴロシ”。

※获得言弹“狛枝のヴィジョン”。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	苗木诚	“自分の体さえ破坏”	“狛枝のヴィジョン”

分歧选项：选择“出ない”。
※选择“出る”的情况下，会出现リトライ的选项，选择“はい”则回复所有发言力，回到上一个选项；选择“いいえ”则Game Over。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	苗木诚	“逆らえない”	“苗木诚のメ-ル”

惊恐辩论

致命一击选择“11037”。

分歧选项：选择“江ノ岛盾子”。
分歧选项：选择“ジャバウォック公园”。
分歧选项：选择“‘卒业’を押す”。
分歧选项：选择“修学旅行のル-ル”。
分歧选项：选择“予备学科”。
言弹提供：选择“强制シャットダウン”。
分歧选项：选择“人数が足りない”。
分歧选项：选择“超高校级の绝望に戻る”。

逻辑深潜

赛道分歧依次选择“未来机关”、“コロシアイ”和“监视カメラ”。
※注意最后一个选项的三个选择肢看起来非常接近，一定要清楚辨认。

分歧选项：选择“教师役の最终决定”。
分歧选项：选择“学园の创立者”。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	苗木诚	“作られた希望”	“希望育成计画”

分歧选项：选择“‘卒业’を选ぶ”。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	–	–	–

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	七海	“永远に续く乐园のゲ–ム”	议论第二周回时记忆七海的发言：“ゲ–ムなんかじゃない”
2	日向	所有Weak point	记忆七海的发言：“未来だって创れる”

流水议论

连打△键让日向复活，然后按住△键装弹，完成“未来”的言弹后松开△键。

反论时间

Weak point	言刃
“绝望的な未来なんて见なくたっていいんだよ”	“未来”

惊恐辩论

致命一击选择“それは违うぞッ！”。

结局

获得礼物“巨大携带电话”，CHAPTER 6结束。

本章隐藏黑白熊位置

场所	奖章	位置
1–A教室	10	右侧天花板
体育馆	10	左侧看台
生物室	10	桌子下
职员室	10	右侧墙边
2–B教室（洗衣房）	10	右侧自动贩卖机旁



EPILOGUE 未来の前の日

大结局之后获得礼物“イ–スタ–・エッグ”、“ウサミのストラップ”和“ダンガンロンパIF”。主菜单开启“アイランドモ–ド”、“ノベル”选项，以及“EXTRA”选项中的“ア–トワ–クギャラリ–”。

玩后感

游戏的容量比前作要大，剧情也更加精彩纷呈，不枉众FANS长久以来的等待。事件推理难度明显上升，许多关键证据需要仔细反复推敲才能获得结论。前作中的动作要素并不算十分出彩，而本作中增加了难度之后，给玩家的压力变大了不少。加上在游戏过程中还要进行推理，不免令人手忙脚乱。总的来说学级裁判部分爽快感依然拔群，惩罚部分的血腥程度也有所减缓。强烈建议从未接触本系列的玩家，一定要连通初代和本作一起玩一次。





正统的横向卷轴类《马里奥》新作登陆3DS了。相比NDS的前作，游戏在系统上并没有什么大的变化，依旧以过关和收集关卡中的星星金币为主要目的。然而游戏在可玩性上大大增加了，80多个全新关卡，诸多全新的敌人和机关都能让人耳目一新。同时官方还以收集100万枚金币为口号，让玩家在通关后依旧有反复挑战的动力。



文 铭风

美编 Sienna



3DS	ACT	动作・平台
新・超级马里奥兄弟2		
NEW スーパーマリオブラザーズ2		
Nintendo	日版	2012年7月28日
1～2人	4800日元	对应邂逅通信/无意识通信

序章故事

前来游玩的马里奥和路易，今天也将冒险中的趣闻分享给了碧奇公主。而后在公主的目送下，两人用狸猫形态在空中收集着金币，然而在两人休息的时候头上出现了黑影并掉下了巨大的飞行器，原来是库巴的手下。依照国际惯例，它们将碧奇公主带走，于是两兄弟的冒险又开始了。



变身介绍



形态	效果
火焰马里奥	吃了火焰花后变身而成的红白形态，能够发射火焰攻击敌人，同时还可以触发特定的机关。
黄金马里奥	吃了黄金花后的形态，能够发射破坏砖块的光球，同时被破坏的砖块会变成金币。这个形态发射出的光球会爆炸，干掉敌人后掉出金币。
狸猫马里奥	吃了树叶后变身而成的狸猫形态，能够用尾巴攻击敌人。同时加速跑到一定程度后（屏幕左下的能量槽满）起跳可进行飞行。
白金狸猫马里奥	为新手准备的无敌能力，所有攻击都不会对其造成伤害。不过掉入岩浆、毒沼和深渊依旧会挂。其他一切能力和狸猫马里奥一样。
巨大马里奥	获得巨大蘑菇后可变成巨大的马里奥，在限定时间内无敌，同时可以撞掉所有挡路的砖块和水管。
豆丁马里奥	吃了蓝色迷你蘑菇后变身而成的形态。体型比正常形态小很多，同时顶撞不开砖块。踩踏敌人也不会造成伤害，利用这个特性可让飞空的敌人成为落脚点来前进。跳跃时的滞空时间比正常形态长，所以能很轻松地跳上高处，此外能在水面上行走。另外只有这个形态才能进入小水管。
黄金面具	快速顶掉能顶出多个金币的砖块，之后就可让此砖块变成黄金面具带在头上。戴在头上后会遵循移动轨迹而不断冒出金币，受到伤害后会解除效果。



特殊动作介绍

动作	使用方法及效果
冲刺	按住X或Y键，然后奔跑会加速，能跳得更高。
三段跳	冲刺中跳跃，在着地的瞬间再按跳跃，可以跳得比以往更高，最多可进行三段跳。
踩踏跳跃	跳跃踩踏敌人时，在踩的瞬间再按跳，可以以被踩的敌人为落脚点往高处跳跃。熟练运用这个基础可踩着空中连续出现的敌人来前进。
下压攻击	在空中按↓会发动下压攻击。除了可以压坏下方的砖块外，某些敌人也要用这个攻击才能打倒。此外还能连续压可顶出多个金币的砖块。压下时按↑可以取消此效果。
弹墙跳	跳到墙壁上时，会出现攀登动作并缓缓下落，这个时候按跳可以以当前墙壁为落脚点向另一边跳跃，在两个很近的墙壁间反复用此技巧可上到墙壁顶部。
气泡	双人模式专用，可让自己被安全气泡包围，自动跟随另一个玩家。
双人下压	双人模式专用，两个人同时下压地面的话会发动类似地震的效果，攻击全屏幕的敌人。

特殊机关介绍



机关	效果
红环	碰了后关卡内会出现8个红币，在限定时间内全部取得后会奖励变身道具或是加命蘑菇。
金环	碰了后关卡内的所有敌人都呈现黄金状态，被干掉会加算金币。同时很多敌人在移动的同时会出现金币，扔出的飞行道具也会变成金币，是收集金币的最强道具之一。
蓝色P按钮	按下后关卡内会出现大量蓝币，只要行动够快就可以很痛快地收集金币。同时还有比较重要的一点就是按下蓝色P按钮后关卡中的金币会变成砖块，从而能到达一些特殊的地点。

小蘑菇之家

选关画面中除了普通关卡外，其他基本都是小蘑菇之家了。大多数小蘑菇之家需要花费星星金币后才能开启进入的通路。小蘑菇之家分为红蘑菇，绿蘑菇和星星蘑菇三种。红蘑菇房子内可直接获得三种变身道具；绿蘑菇房子内则是玩一个拳击小游戏，要顶拳头将顶部的加命蘑菇顶下来，从而获得最多10条命的加成；星星蘑菇房子内为宝箱，能够获得黄金花。进入过并获得道具后，小蘑菇之家就不能再次使用了，只能通过邂逅通信来激活。不过主线的所有关卡都完成后，所有小蘑菇之家就都能反复使用了。



彩虹关

在游戏中满足条件的话就会在地图彩虹画面出现彩虹关。具体的出现条件和过关时间有关，比如第一关就需要过关时时间的最后两位为1（比如211秒）。第二关就要2，以此类推。蘑菇关、火焰花关和星星关则分别是7、8、9。彩虹关会出现在当前大关的最初地点，关卡内没有星星金币，但是可以收集到大量的金币。



コイン ラッシュ模式



游戏的宣传口号为“收集百万金币”，但反复挑战普通关卡的话效率十分低。为此游戏提供了这种“金币刷刷刷”模式，是完成百万金币收集的关键所在。此模式中会根据玩家选择的挑战等级，在指定的大关中随机选择三个关卡。关卡的构成和攻关模式中的关卡一样，但是一些道具和机关会成为能获得大量金币的机会。

此模式中最大的难度有两点：首先是过关的限定时非常短，一旦在一个地点多耗了点时间就来不及过关了。其次是要连续通过三个关卡，且一次也不能死。由于此模式中最后一个关卡必定为塔或城堡，还是比较有难度的。挑战途中死了的话，系统会将玩家在其中获得的金币加算到总的金币获得数里面。

在此模式中获得高分的关键是关底的旗杆，当跳跃到旗杆顶部时会让当前的金币成倍增长，最后一关干掉BOSS后金币数量也会翻倍。在一次不死通过三个关卡后，系统会记录下成绩（最大值为30000）。和人邂逅通信时会将这个成绩分享给别人，别人可以挑战你的成绩，挑战同样的三个关卡，进行PK。获胜后会给1000金币的奖励，不过如果对方的关卡中有你没有完成过的关卡，就不能挑战了。

如果玩家还不熟练，可以选择以白金狸猫的形态进行此模式的挑战（选择しろしっぽマリオでチャレンジ－），不过在成绩上会带有特定的标志，代表是用无敌模式完成的挑战。另外在通关后，还可以以黄金马里奥的形态来挑战此模式。

道具	挑战模式效果
星星金币	收集后会获得10、20和50 枚金币。
附加时钟	青色加10秒，绿色加50秒。
中间存档点	让时间加50～100秒。
加命蘑菇	变为能获得50枚金币的黄金蘑菇。
完成关卡	会将剩余时间除以5，换算为金币加成。

游戏的完成度

在游戏中满足条件的话，存档选择画面的存档上会有星星出现。根据游戏的完成度，一共有5颗星星。出现星星的方法如下：

1.一周目通关。用无敌的白金狸猫形态通关是不算的。

2.收集前8大关所有的星星金币。

3.收集通关后星星大关的所有月亮金币。

4.全关卡完成：所有的关卡都用非白金狸猫形态过关，完成时系统会出现提示。让所有关卡和和蘑菇房都呈现蓝点。所有要消耗星星金币的通路都开启，所有隐藏通路都通过。其中蓝点并不能保证当前关卡被系统判为完成，如果某关卡进入后发现有白金树叶的砖块，就再用普通状态通关一次比较好。

5.命的数量达到上限。游戏中马里奥的命最多为1110，会以三个皇冠来表示。

追加关卡

官方还公布有追加DLC的计划，不过将只能在コイン ラッシュ模式内使用，敬请期待。



全关卡星星金币收集攻略

1-1

简明要点： 初始关，可熟悉一下操作。吃到蘑菇变大后，再次顶出道具就是火焰花了，同时下屏还能保存一个道具。利用火焰攻击能干掉很多挡路的敌人。

星星金币1： 第一个音符砖块上方，弹跳上去获得。

星星金币2： 第二个音符砖块上方被砖块围着，顶开砖块可获得。

星星金币3： 进入关底前音符砖块左边的绿色水管，被弹上云层奖励关，最后可获得。

1-2

简明要点： 本关会出现POW砖块，顶撞或用龟壳攻击后就会让相连的所有砖块变成金币。利用好POW砖块也是让一些无法攻击到的砖块消失的技巧之一。

星星金币1： 第一个有红乌龟的地方，将左右两边的POW都撞掉就可看到。

星星金币2： 获得第一个金币后进入右边的黄色管道后可看到，踩下P按钮后在限定时间内取得就可。

星星金币3： 前进途中可以看到火球标记的水管。利用红色龟壳击打左边的POW开关后可来到下层，用火球攻击水管会出现巨型蘑菇，吃了变大后速度横扫到关底，途中可撞开砖块并获得最后一个星星金币。

1-3

简明要点： 这里的绿色移动砖块会缓缓移动并形成通路，要抓住时机才能利用好绿色砖块成为落脚点。同时狸猫形态也在这里登场，加速助跑一定时间到左下箭头蓄满时起跳就可以进行飞行。

星星金币1： 第一个斜上箭头处，用狸猫形态加速跑往上飞，在树顶获得。

星星金币2： 获得第一个金币后继续跳到右边的平台，进入绿色管道的奖励关后获得。

星星金币3： 奖励关出来后来到下方就可看到，打碎左边的砖块就可。

1-塔

简明要点： 这里的敌人都是骷髅形态，普通的踩踏只能让其暂时无力化。同时出现了隐身金币，需要碰触轮廓后才会显现出来。红环进入后会出现8个红币，在限定时间内全部获取就会得到道具奖励。

星星金币1： 红圈地点往左上，利用弹墙跳可获得。

星星金币2： 左边有个红色管道，进入后踩下P按钮的同时，快速来到绿色砖块的上层就可获得。

星星金币3： 上升途中可看到，避开骷髅食人花后获取。

隐藏通路： 进入关卡的门后，趁绿色移动砖块的间隙进入右边通路，然后进入管道就可直接抵达关底，同时开启进入大炮的通路。

1-4

简明要点：这里的倾斜蘑菇会影响马里奥的跳跃高度。此外还可以见到金环，穿过后所有的敌人都会变成送金币的利器，利用好是大幅度提升金币数量的好机会。

星星金币1：前进途中的蘑菇平台上。
星星金币2：关卡前半上方有个蓝色水管，进入后在奖励关的最后获得。
星星金币3：后半的大红蘑菇平台上方的砖块可顶出蔓藤，攀上后进入奖励关。踩下P按钮后顺着蓝币快速到达顶部就可获得。

1-5

简明要点：进入黄色水管后来到水下关卡，这里水中的敌人都有固定的行动方向，注意躲开。紫色的鱼会跟踪玩家，要赶紧甩开或用火焰攻击打掉。途中会有急速水流，要注意不要被吹到关卡底部。

星星金币1：前进途中可看到，会追踪的紫色鱼下面。
星星金币2：进入存档点前的黄色管道，下方水流中获得。
星星金币3：喷出水流的绿色水管的右上方，有背景的顶部通道是可以上去的，可获得最后一个星星金币。



1-城堡

简明要点：城堡关卡，这里的熔岩和钉刺都很容易造成死亡。关卡后半会出现巨石，靠近它后会砸下来，等它砸下来后跳过去比较保险。最后是BOSS战，用跳跃躲开攻击和撞击后踩它的头就可。



星星金币1：熔岩上有个星星金币，等待一会后会出现落脚点。
星星金币2：有个骷髅乌龟的地方，上面有两个并列的砖块。这里的上面是可以顶出落脚点并上去的。上去后吃了左边的树叶变身后朝右边飞就可获得第二个星星金币了。
星星金币3：让巨石砸坏底下的砖块后可进入获得。

1-A

简明要点：需要5枚金币开启下方的通路后才能进入。本关有带箭头的挡板，只能依照箭头的方向单向行走。

星星金币1：看到朝下箭头的挡板后，用下压攻击砸下挡板后可来到底部获得第一个星星金币。
星星金币2：前进途中可看到，下去后先走左边踩在挡板上。等挡路的挡板回位置后就可回去获得了。



星星金币3：终点前的四方向水管的左上可顶出隐藏砖块，然后进入左边的水管内可获得。

2-1

简明要点：沙漠关卡，这里的难点是落脚点都是转动的砖块。要利用平台形成的瞬间来前进，不抓住机会很容易被甩到下面的流沙上去。

星星金币1：存档点的左上，利用左边的转动砖块加速跑可以跳上去。

星星金币2：进入存档点右下的水管，途中如果吃了黄金形态后砖块不要打太快，星星金币需要有落脚点跳上去才能获得。

星星金币3：星星金币2的水管出来后就会发现，利用音符跳上转动平台后获得。

2-2

简明要点：本关在巨大的鸟居上前行，途中会有杠杆，随体重来倾斜。本关有很多扔锤子的乌龟，能用火焰攻击会轻松很多。

星星金币1：前进后可看到，扔锤子乌龟的上方。

星星金币2：进入红环右下的黄色水管。

星星金币3：后期一直向上后会遇到个胖锤子乌龟，向左走就可获得。

2-3

简明要点：金字塔关卡，仙人球型敌人要攻击头部才能彻底击倒。途中会有蹦床，按Y键可拾取并扔出来改变位置，利用蹦床可以获得一些高处的金币和道具。

星星金币1：打击POW砖块后进入下方的黄色水管。

星星金币2：星星金币1处，进入上方黄色水管后可看到，击打POW砖块后从左边下去就可获得。

星星金币3：后期的上下移动平台处，可以跳到右上的砖块顶部，一路前进后就会获得。

2-塔

简明要点：这里的大骷髅乌龟要用下压攻击才能奏效，另外上升途中要注意别被砖块夹死或刺到。BOSS房间内要快速顶掉四个带恐龙的砖块，之前获得了狸猫形态的话，用尾巴横扫就可以快很多。

星星金币1：初期就可看到，下蹲后随着砖块移动到左边就可获得。

星星金币2：进入门后来到房间的最上方可获得。

星星金币3：BOSS房间前的带刺天井，利用弹墙跳上去就可。跑向金币前观察下砖块的移动轨迹，别被夹死。

2-鬼屋

简明要点：幽灵怪和以往一样，面对它时它就会蒙上眼睛不动。进入门后会有个超大幽灵对玩家紧追不舍，要在前进的同时往后望，阻止它前进，不要被追到。最后有多个门的场景，要站在右下的木箱上，当木箱下降后就会出现真的门。

星星金币1：前进途中可看到，要在被超大幽灵追上前快速跳上去获得。

星星金币2：前进途中可以看到，一直站在左边的木箱上，木箱会下降，从而可以前往获得，但依旧要小心超大幽灵。

星星金币3：红环后的场景内，要在金币飘下来的时候利用下方砖块的弹力来获得。

隐藏通路：获得星星金币2后，后一个两格高的墙壁旁边可以顶出蔓藤。由于攀爬蔓藤时大幽灵是会移动的，所以行动要迅速。抵达终点后开启通往2-B的通路。



2-4

简明要点：本关在金字塔内行动，躲避空间很小，要注意避开敌人。

星星金币1：前进后可看到，利用加速跑后下蹲的方法就可以进入窄道取得星星金币了。
星星金币2：进入第一个黄色水管后，走到最初下面的土台上后，土台会下降，进入新通路后就可获得星星金币了。
星星金币3：最后会看到往下的通路内有大量的金币，先不管继续往右前进就可获得最后一个星星金币。

2-5

简明要点：新敌人铁球汪汪无法通过攻击干掉，只有用压下攻击打开拴着锁链的木桩才能解放它。

星星金币1：前进途中可看到，用唤醒形态或铁球狗打掉挡路的砖块就可。
星星金币2：进入存档点前的红色水管。
星星金币3：在黄色的砖块上行走时，走到最下层就可以看到。

2-城堡

简明要点：依旧是岩浆为主的城堡关，要在一个移动平台上渡过岩浆场地。途中会落下许多敌人，要小心躲避。BOSS会乘坐铁球汪汪来攻击，汪汪的面朝方向就是它的前进方向。看清楚汪汪的行动轨迹然后攻击BOSS就可。

星星金币1：前进途中可看到。
星星金币2：前进途中可看到，在空中漂浮。在左边会顶出蹦床，然后利用蹦床高跳后可获得。
星星金币3：保留蹦床，后期可利用它弹入高处的红色水管，



2-A

简明要点：花费5枚金币开启通路后进入。这里乘上平台后会弹跳出去，在平台升空时要顺势跳到下一个落脚点，不然掉下去就要重来了。

星星金币1：初期连续的平台处，跳上弹往左上的平台。
星星金币2：需要狸猫形态，存档点前可看到。乘坐之前平台并随之下落，然后用狸猫形态的飞行飞上来获得。
星星金币3：存档点之后的平台地带从左上路线走。按下P按钮后快速乘坐平台前进，最后就可以获得。

2-B

简明要点：进入鬼屋的隐藏通路后才可进入。本关的几个星星金币的获得都和炸弹兵有关。踩它一下后会进入倒数爆破状态，这个时候是可以搬运和踩动的。

星星金币1：用炸弹兵将砖块破坏后获得。
星星金币2：随着存档点旁的金币所在地的流沙下沉，在内部用炸弹炸火山口。
星星金币3：关卡后半，利用炸弹兵作为踏板上到高处。



3-1

简明要点：海滩关卡，水面上的木桶不能过多停留，会沉入水中。这里有多个金色环，碰了后飞鱼会带着一串金币出现。

星星金币1：三个并排木桶的上方，踩踏飞鱼或用狸猫形态加速跑后可获得。

星星金币2：存档点右边，跳到食人花的上方就可获得。

星星金币3：站在随机的金币砖块右边的木桶上，木桶下沉后就可获得。

3-2

简明要点：水下关卡，这里的绿色移动砖块会挡住玩家的去路，要预估好前进路线。

星星金币1：途中看到，取得时小心龙卷水流。

星星金币2：进入被下降水流包围的黄色水管。

星星金币3：在后期有大量海胆的绿色砖块地带。

3-3

简明要点：这里有毒沼，一碰就死。蜘蛛网按↑可攀岩在上面，但是一离开后就消失，起跳要慎重。

星星金币1：顶了红色按钮后进入左边的黄色水管。内部踩下按钮后迅速来到左边利用蜘蛛作落脚点获得星星金币。同时记得要在限定时间内回来。

星星金币2：存档点后利用蜘蛛作跳板，进入上方的黄色水管。内部依旧要利用蜘蛛作跳板才能获得左上的星星金币。

星星金币3：蜘蛛巢穴地带下方。

3-塔

简明要点：这里的新怪骷髅鱼攻击无效，眼红后会向着玩家直线撞击，注意躲避。它撞到障碍物后就会自灭。这次的关底恐龙会喷火，顶砖块时要注意躲避。

星星金币1：起点的左下。

星星金币2：前进后可看到，注意躲避骷髅鱼。

星星金币3：进入红环左边的绿色水管。

隐藏通路：需要豆丁马里奥形态，进入尖刺铁棒地带右下的小水管。然后在刺棒和砖块间行走，抵达终点后可开启通往大炮的通路。

3-4

简明要点：新敌人花之子被踩后会暴怒，不过它可以作为很好的弹跳设施来用。本关要注意的是踩木箱上一段时间后木箱会下沉，如果不离开碰到毒沼的话就挂了。

星星金币1：途中看到，踩花之子弹上去获得。

星星金币2：存档点后的毒沼中，要等毒沼降下后速度跑过去获得。

星星金币3：同样在毒沼中，要利用弹墙跳才能获得。

隐藏通路：正常的关底的绿色水管下有个被砖块封住的红色水管，在没有毒沼时利用龟壳或狸猫形态打碎砖块就可开启隐藏通路了。

3-鬼屋

简明要点：这里的平台站上去后会出现幽灵来移动平台，供玩家继续前进。要注意当幽灵摇晃时就说明平台快消失了，要赶紧离开。

星星金币1：第二个房间，乘坐鬼魂平台时可看到，乘坐平台上到高处时获得。

星星金币2：在三块连接的鬼魂平台场景，乘坐平台到达最上方可获得。

星星金币3：在三块连接的鬼魂平台场景，进入最右上的门。

隐藏通路：在三块连接的鬼魂平台场景，先进入正确的门，在星星金币2的右边。进入后在上升过程中右边有个通路，进入后就可以直接来到城堡。

3-5

简明要点：水中关卡，前进途中会有岩石压过来。由于在水中的游动速度很慢，所以尽量远离画面左上角。

星星金币1：前进途中可看到，等岩石出现后再回来，岩石会破坏围着星星金币的砖块。

星星金币2：进入黄色水管，从场景下方游泳跟随星星金币就可获得。

星星金币3：关卡最后，等超巨大岩石破坏围着星星金币的砖块后获得。

3-城堡

简明要点：本关的主要机关是电锯，前进途中必须绕开袭来的电锯，好在电锯的行进路线是根据背景上的线而来，预测好电锯的前进路线并躲好就可。本关BOSS战时，BOSS会让场景灌满水并召唤出鱼发动攻击。躲避后水就会退去，然后踩BOSS就可。



星星金币1：前进途中可看到，电锯的左边。

星星金币2：前进途中可看到，两个电锯的中间。

星星金币3：BOSS房间右上，在墙边顶出隐藏落脚点后上去就可。

3-A

简明要点：花费5枚金币开启通路后到达。

星星金币1：遇到上下分支道路时走上方。

星星金币2：下一个场景往左下走就可以看到。

星星金币3：关卡后半，在有大量海胆的场景。

3-B

简明要点：通过3-4的隐藏通路后可抵达本关。这里一开始会给个迷你蓝蘑菇，要以豆丁马里奥的状态攻关。

星星金币1：进入红色管道，踩飞行的敌人跳上去后获得。

星星金币2：依旧利用踩踏来进入高处的绿色水管，接着在炮台身上跳跃前进。

星星金币3：途中可看到，取得后快速跳往右边。



4-1

简明要点： 这里的敌人都是迷你型的，不会造成伤害，但是会减缓玩家的移动，从而让途中滚石的威胁大大增加，被碰上后记得跳几下甩开。

星星金币1： 前进途中看到。
星星金币2： 存档点前的三个平台的中间一个平台上，可以顶出一个加命蘑菇，然后利用这个砖块作落脚点可以跳到上方去，就可以看到星星金币了。
星星金币3： 金色环的左上有个隐藏通路，跳上去后就可获得。

4-塔

简明要点： 这里会乘坐一个冰平台不断上升。途中比较麻烦的是骷髅食人花，需要踩下甲虫来扔壳才能撞掉。不然骷髅食人花会一直停留在平台上。

星星金币1： 两个骷髅食人花的中间。
星星金币2： 需要豆丁马里奥形态，进入迷你水管后获得。
星星金币3： 关卡后半可以看到，巨大食人花的上面。
隐藏通路： 进入巨大食人花左边的蓝色水管，可来到4-C。

4-鬼屋

星星金币1： 墙壁会移动的房间内，当右边墙壁移动到最右时。左上方会有个星星金币，等墙壁移动让金币出现时，找机会弹墙跳上去就可。
星星金币2： 第一次两个墙壁靠很近后，注意顶部，利用弹墙跳可以获得第二个星星金币。
星星金币3： 踩下P按钮后吃蓝色金币到最后，快速进入左边的通路就可获得。（为了提高速度可放弃吃蓝色金币。）
隐藏通路： 红环上面有个门，利用左边的墙壁弹墙跳就可以进入，开启通往4-B的道路。

4-2

星星金币1： 前进途中可看到，从旁边高跳回来获得。
星星金币2： 进入存档点后面的红色水管。
星星金币3： 利用龟壳打金币来获得。

4-3

星星金币1： 跟着龟壳一直跑，它破坏道路最后的砖块后就可获得。
星星金币2： 前进途中可看到。
星星金币3： 吃蓝色金币的途中，跳到右上的平台上去。

4-4

简明要点： 这里的新机关是天平平台，站在其中一个平台上后当前平台就会下降，同时相连的另一个平台则会上升。要利用这个特性来制造落脚点。另外要注意的是当平台抵达最顶端时，几秒后两个平台会消失，同时重置平台的位置。

星星金币1： 在有大量金币的天平平台上，尽量让左边的平台升高后跳上去获得。
星星金币2： 用龟壳（最好是利用左边的飞行乌龟）攻击存档点左下的砖块，会出现蔓藤，可进入奖励关。
星星金币3： 多个连续的天平平台的上部，有狸猫形态的话可轻松获得。

4-5

简明要点： 这里有很多会喷气的水管，会让玩家强制移动。很容易碰到敌人，其中被紫色大鱼吃了的话就直接损失一条命。

星星金币1： 进入顶部的黄色水管。
星星金币2： 前进途中可看到。
星星金币3： 进入关底前，朝右箭头的看板旁的绿色水管，要顶了按钮后在限时内获得。

4-城堡

简明要点： 这里会有许多滚动的大铁球，妨碍玩家的移动，前进的同时要避开它们。BOSS的攻击比较单调，会召唤铁球和自己变龟壳发动攻击，一路跳开并踩它就可。另外它震地后要跳一下，不然被震到就会麻痹一段时间。



星星金币1： P按钮前的四枚金币不要吃，顶了按钮后用其作落脚点可获得星星金币。
星星金币2： 巨大铁球的旁边。
星星金币3： 进入关卡最后阶段的红色水管。

4-A

简明要点： 花费5枚星星金币后开启。

星星金币1： 前进后可看到，利用下压攻击打碎砖块，来到下方后可获得。
星星金币2： 前进途中可看到，要踩敌人来高跳。
星星金币3： 红色水管右边有两个砖块。利用下压攻击获得迷你蓝蘑菇，吃到后在此状态下通过窄道就可获得。

4-B

简明要点： 通过4–鬼屋的隐藏通路后可来到本关。

星星金币1： 顺着右边的回转电球走到冰块下面。
星星金币2： 三个并排的蓝色水管右边的砖块，用下压攻击压碎后进入内部。
星星金币3： 关卡后期，要扔龟壳或站在踏板上等下落才能获得。

4-C

简明要点： 通过4–塔的隐藏通路后可来到本关。

星星金币1： 前进途中可看到，先不要攻击POW砖块，跳到前方的砖块上获得。
星星金币2： 进入横向移动平台左上的绿色水管。
星星金币3： 两个巨大黑菌包夹的水管的右边，要用弹墙跳上去。

5-1

简明要点： 本关要在绳索上跳跃前进，记得不能在绳索上停留过久，否则会重心不稳摔下去。

星星金币1： 在四个回转砖块的中间，利用绳索跳上去可获得。
星星金币2： 三角绳索的中间，故意在上面

绳索上停留摔下去就可获得。
星星金币3： 星星金币2处，跳上右上的绳索，可顶出隐藏的通路。
隐藏通路： 星星金币3所在的场景，利用飞行乌龟作落脚点一路跳到最右边的绳索。在这里可以顶出隐藏通路，后面有很多飞行乌龟，连续踩踏（有狸猫形态简单很多）就可抵达终点，开启进入5-鬼屋的通路。



5-2

简明要点： 本关有新敌人，会在云彩上扔刺球龟。不过可以将它踩下来，然后乘它的云彩，在时限内任意飞行。

星星金币1： 前进后可看到。
星星金币2： 登上云彩后来到存档点上方，快速按下P按钮后在蓝币消失前进入管道就可以获得第二个星星金币了。
星星金币3： 终点前的黄色四格方块正上方有个水管，乘坐云彩进入就可。

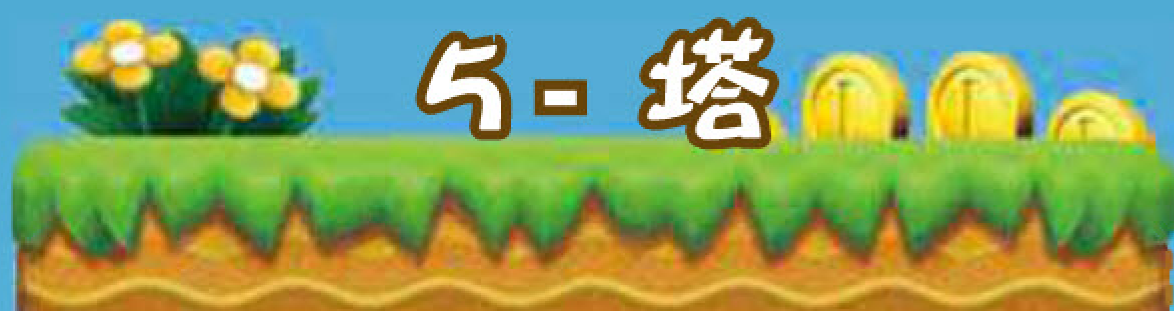


5-3

简明要点： 本关主要依靠进入绿色水管被发射出去而前进，要获得星星金币就需要进入不同的水管。



星星金币1： 存档点旁右边的水管，进入第三个就可获得。
星星金币2： 回到存档点，进入中间的水管。在顶部两个砖块的上方可以获得迷你蘑菇变身成为豆丁马里奥，然后进入右边的那个大水管。
星星金币3： 五个并列水管的场景，进入中间那个水管。



5-塔

简明要点： 这里要攀在铁丝网上一路前进，途中要躲避喷火，同时下方的岩浆也会不断地涌上来。另外铁丝网上还有乌龟阻碍，当乌龟在铁丝网对面时可以按Y键将其砸下来。

星星金币1： 途中经过的铁丝网上方。
星星金币2： 经过三块连续的音符砖块后，跳到网上并向右侧移动。
星星金币3： 获得星星金币2后赶紧回到铁丝网并来到最左边。



5-4

简明要点： 本关的机关是伸缩蘑菇平台，站在蘑菇平台上后平台会上下移动。不及时跳跃的话，很多时候会出现很大的高低差，妨碍玩家前进。

星星金币1： 前进途中可以看到，举着龟壳扔向星星金币就可获得。
星星金币2： 存档点前有个粉红平台，站着不动就会将玩家传送到上方的隐藏关卡。
星星金币3： 前进途中可以看到，依旧要举着龟壳扔过去来获得。



5-5

简明要点： 这里的大部分落脚点都是绿色移动砖块，同时炮弹横飞，对操作有一定的要求。

星星金币1： 起点处进入水管后，踩着炮弹登上左边的炮台顶端，星星金币就会出现。
星星金币2： 存档点后，进入被炮台围着的绿色水管。
星星金币3： 超大炮弹的下方，要用炮弹作踏板跳回来。

5-6

简明要点：本关的路线四通八达，但大方向是右下。本关的星星金币按照1、3、2的顺序来取得比较方便。

星星金币1：落到最下方后，往左边走，踩最左边的按钮会出现落脚点并获得星星金币。
星星金币2：存档点后有大量水管的场景，进入最左边的绿色水管。
星星金币3：红环的右侧，巨大食人花后有个火焰水管。用火焰形态快速攻击后会出现巨大蘑菇，一路冲到终点就可。

5-城堡

简明要点：本关要攀岩在铁丝网上前进，同时按Y打击移动的铁丝网会让其变换位置，从而可以避开敌人和岩浆。BOSS战时对方吊在高处的锁链上，需要进入下方的炮台水管，弹到高处时顺势踩它。

星星金币1：骷髅食人花右上有个隐藏砖块，顶出来后跳到右上进入红色水管。
星星金币2：前进途中会看到，等铁丝网出现时下去获得后赶快跳回来。
星星金币3：前进途中会看到。



5-鬼屋

简明要点：通过5-1的隐藏通路后可来到本关。

星星金币1：最初的门下面。
星星金币2：攀上第二个横杠，跟随出现的金币来到道路的最后可获得。
星星金币3：攀上第三个横杠，进入上方的台阶。
隐藏通路：最初的场景内门前，回荡的砖块的右上可以顶出个隐藏砖块。具体可在右边数过来第三格待机，等荡到最右边的时候加速跑两格然后顶就可。熟练运用加速跑的话可以用狸猫形态直接飞上去。之后要小心地在秋千和绳索上前进，踩下按钮后正确的门是最右边那个。抵达终点后开启进入5-A的道路。

5-A

简明要点：通过5-鬼屋的隐藏通路后可来到本关。这里是一个飞船，有点宝船的味道。进入金环后利用船上的乌龟可以获得大量的金币。

星星金币1：前进途中可以看到。
星星金币2：前进途中可以看到，利用飞行乌龟作跳板可跳上去获得。
星星金币3：前进途中可以看到。
隐藏通路：途中会获得蹦床，抵达关系后顶飞船尖头旁的砖块就会出现蔓藤。

6-1

简明要点：进入了火山关，这里在前进的途中会不断落下火山喷出的岩石，要注意躲避。同时岩石还会砸掉落脚点，不小心掉进岩浆也直接完蛋。

星星金币1： 前进途中会看到。
星星金币2： 途中会看到，等火山岩石打碎砖块后获得。
星星金币3： 前进途中可以看到。
隐藏通路： 终点前不能被砸坏的平台上可以顶出个隐藏的砖块，进入附加关后获得。



简明要点： 本关很多通路需要踩下按钮后才会出现，根据进门的不同会循环来到同样的地方。要过关的话需要先来到获得星星金币2的地方，然后踩下下方的按钮后来到左上，再次踩下按钮后右边的正确通路就会出现了。

星星金币1： 第一个场景先不要进门，在右边的通路顶端可获得。
星星金币2： 小幽灵场景的最左边，踩下按钮后可以进入左上的门，在之后的途中可看到。
星星金币3： 大幽灵所在的场景，进入上面门后踩了开关再进入上方的门。然后一路走到最右边，踩下被大幽灵挡住的按钮就可来到一个全是墙壁的场景。踩下按钮后在两个墙壁间用弹墙跳往上就可获得。
隐藏通路： 在获得星星金币3的地方，一路弹跳上到最顶部。



简明要点： 乘坐骷髅船不断前进，好在骷髅船是不会沉到岩浆去的，专心对付落下的敌人就可。

星星金币1： 前进途中会看到，之前就跳到上方的平台上后跳过去吃就可。
星星金币2： 存档点后的关卡内，将围着星星金币的砖块破坏就可获得。
星星金币3： 终点前水管的左下，要利用炸弹兵破坏围着星星金币的砖块。



简明要点： 这里有很多横向伸缩的蘑菇平台，只有伸展开来的时候才有足够的空间来跳跃和继续前进。

星星金币1： 前进途中看到，在伸缩蘑菇平台的右边蹲下，会将玩家带往中间获得星星金币。
星星金币2： 在一个扔锤子的乌龟的左下有个会被伸缩蘑菇平台挡住的黄色水管，进入就可。
星星金币3： 场景最后从最上方的砖块上面前进，走到最右边就可获得。



简明要点： 火焰喷射器只有攻击底部的感叹号砖块才能让火焰停止喷射，利用这点制造空隙继续前进。

星星金币1： 前进途中可以看到。
星星金币2： 进入存档点左下的门。
星星金币3： 后期乘坐移动平台时，右边有个绿色水管，需要关掉火焰喷射器以之为落脚点才能进入。



星星金币1： 起点往左走。
星星金币2： 有个幽灵在附近的转动砖块，站上面后可以顶出蔓藤，进入奖励关。
星星金币3： 关卡后期可看到，获得后利用弹墙跳回来。



6-5

简明要点： 本关有诸多库巴雕像在喷射火焰，要小心躲避。岩浆上多为杠杆平台，利用重量来让杠杆抬起从而可以继续前进。但要小心铁球以及别沉到岩浆里去。

星星金币1： 用狸猫形态飞入天花板上的红色水管。
星星金币2： 存档点后可看到，要让最上方的铁球落下来破坏砖块。
星星金币3： 关卡后期的杠杆上，要小心铁球。

6-城堡

简明要点： 本作为通关前的最后一关，难度还是很高的。要在诸多火焰和敌人间穿行，很考验操作。火焰喷射前会冒出火星，预估好情况后再前进。最后一个场景中，背景会出现小库巴众，当飞船眼睛闪光后不久就会发射光线，不及时躲在墙壁后面就会被石化，很高的几率会掉入岩浆直接挂掉。

BOSS战是库巴，第一阶段向原始的“《马里奥》系列”致敬，跳到它身后踩开光让它掉进岩浆就可（也可用火焰攻击）。接着来到上方后小库巴众会播撒魔粉，库巴会巨大化，从而开始第二阶段的战斗。先是乘坐平台来到顶部，期间库巴会破坏平台。根据它的眼神可以判断出它要破坏哪个方向的平台，及时躲开。尽量等它眼睛闪光后再换平台，不然很容易没有落脚点。躲避一段时间后就可以来到上层，此后库巴会喷火，很容易躲避。然后依旧在平台上躲避攻击，直到最上层踩下机关后就可彻底结束这场战斗了。

经过了那么多，终于可以抱得美人归了，在staff画面也是可以控制马里奥收集金币的。通关后开启星星关卡，当然游戏最大的目的——收集100万金币也不要忘记哦。

星星金币1： 站在一个单独的、往上喷的火焰喷射器上起跳，可顶出隐藏砖块，来到右上就可获得。
星星金币2： 前进途中看到，比较难拿。要在绿色移动砖块挡路前获得。
星星金币3： 前进途中看到，等平台掉下去顺势获得后赶紧跳回来。



蘑菇-1

简明要点： 通过1-塔的隐藏道路才能抵达的关卡。第一大关主要内容为积木，有些物品的取得需要从积木间隙走下去。

星星金币1： 进入黄色水管，一路压POW按钮破坏砖块，到最后就可获得。
星星金币2： 进入红环左边的黄色水管。
星星金币3： 终点前水管左边的积木是可以上去的，金币在最右上。借助龟壳或者飞上去都可。
隐藏通路： 星星金币3左侧有个隐藏的砖块，可开启通往蘑菇-A的通路。

蘑菇-2

简明要点： 水下关卡，前进的道路上会有很多海胆滚过来，有火焰形态的话会好很多。关卡后期地面会上升或下沉，同时会将移动位置上的海胆打向玩家，要小心。场景中的绿色鱼具有追踪性，但是不会后退，游过去就可避开了。

星星金币1： 前进时可以看到，在场景右

下方，不及时取得的话道路会封住。

星星金币2： 前进时可以看到，和海胆封闭在一起，等海胆出来时赶紧去取。

星星金币3： 在有很多海胆的场景的左上有个绿色水管，进入后可看到第三个星星金币。

隐藏通路： 星星金币3所在地的右边，需要按下按钮后才出现。通过后开启2-B的通路。

蘑菇－鬼屋

简明要点： 这个鬼屋的路线十分错综复杂，就把正确路线和获得金币的方法都列举在一起了。

星星金币1： 先进入左边的房间，踩下右边的按钮后可获得星星金币1。然后踩下左边的按钮，进入出现的门。

星星金币2： 之后的三个门进入中间的，踩下按钮后出现门，但是先到下方去取得星星金币2。

星星金币3： 进入上方的门，踩下中间和右边的按钮，然后走上方道路。在天台可以弹墙跳上去，按下按钮获得星星金币3。最后进入右下的门，来到终点。

隐藏通路： 在获得金币3的地方，按下按钮后不要去拿星星金币，直接进入右边的门。

蘑菇－3

星星金币1： 前进途中可看到，站在左边的平台下落后跳上来获得。



星星金币2： 前进途中可看到，从右边的移动平台上跳回来获得。

星星金币3： 前进途中可看到，利用甲虫壳打击POW按钮就可。

蘑菇－城堡

简明要点： 本关要躲避超大铁球的追击，因此要不断前进。BOSS会跳来跳去放魔法，魔法会反弹，要注意躲避。踩踏它一下后会变成龟壳，最好在上层的台阶上待机。

星星金币1： 前进途中可看到，压碎星星金币上方的砖块就可获得。

星星金币2： 先不要进入超大石板怪旁边的绿色水管，走到最右边可获得。

星星金币3： BOSS门前的右上顶部是可以用狸猫形态飞上去的。





蘑菇－A

简明要点： 通过蘑菇－1的隐藏道路后可来到本关。这里给人的感觉就是铁球阵，有些铁球滚得很快，要行动迅速。

星星金币1： 前进途中可看到。要利用加速跑，靠近窄道按下滑过后获得。

星星金币2： 连续铁球地带的右上。

星星金币3： 前进途中可看到。按下按钮后会出现巨大铁球，将下面的高速铁球破坏。

蘑菇－B

简明要点： 通过蘑菇－鬼屋的隐藏道路后可来到本关。本关要求一路向上行走，期间要多多顶砖块，利用出现的蔓藤才能更稳更快地登上顶部。

星星金币1： 前进途中可看到，砖块上方。
星星金币2： 第二个铁球汪汪再往上走点，右上的黄色蘑菇平台上（别跳到上面的平台）。
星星金币3： 前进途中可看到，被飞行乌龟所环绕。

火焰花－1

星星金币1： 前进途中可看到。
星星金币2： 利用绿色移动砖块，弹墙跳到上方获得。
星星金币3： 在蓝色和黄色水管间，跳下去获得后弹墙跳回来。
隐藏通路： 星星金币3后面会顶出一个飞行砖块，站在上面到最后会带玩家飞入上方的场景。抵达终点后开启火焰花－A的通路。

火焰花－鬼屋

星星金币1： 登上蜘蛛网，往右上前进。
星星金币2： 吃了星星后所有的场地都会变成金币，星星金币在顶出星星的砖块的正下方。
星星金币3： 在被幽灵追的场景
隐藏通路： 吃了星星后，直接往右边墙壁跳，右下有个通路，可开启火焰花－B的通路。

火焰花－2

简明要点： 毒沼场景，移动主要靠风车平台，要十分小心别碰到毒沼。同时本关还有个河豚鱼在不断袭击，发射火焰可直接打掉。

星星金币1： 前进途中可看到。
星星金币2： 在存档点后，踩风车平台一路到最右边可获得。
星星金币3： 前进途中可看到，要利用蜘蛛作落脚点。

火焰花－3

简明要点： 本关的平台都是弹跳蘑菇，在下落要踩到蘑菇的同时按跳就可利用弹力跳得更高一点。

星星金币1： 弹跳蘑菇塔的顶部。
星星金币2： 存档点后的砖块可以顶出迷你蘑菇。在豆丁马里奥形态下进入右上上空的迷你水管，需要踩飞行乌龟作踏板。
星星金币3： 上一个水管出来后，不利用下面的水管发射到终点。而是踩着飞行乌龟往右前进。

火焰花－城堡

简明要点： 本关都在履带上前近，对惯性的把握要好。BOSS战也在履带上展开，它会用按钮转换履带的传送方向。要注意不要被召唤出的皮球顶下履带，在攻击间隙踩BOSS就可。

星星金币1： 利用炸弹兵将砖块破坏后，再扔一个炸弹兵下去就可获得。
星星金币2： 前进途中可获得。
星星金币3： 按下黄色按钮后可改变履带方向，然后下蹲穿过窄道就可获得。接着踩皮球弹到上方继续前进就可。

火焰花－A

星星金币1： 前进途中可看到。
星星金币2： 前进途中可看到，要扔龟壳才能获得。
星星金币3： 前进途中可看到。



火焰花－B

星星金币1： 干掉第一个云彩龟，乘坐云彩来到右上。

星星金币2： 第一个红环后面。夺取云彩后进入场景下方的黄色水管。

星星金币3： 途中看到，乘坐云彩后可获得。

月亮金币1： 水下有个坑，进入后可获得。

月亮金币2： 存档点后的高台上，进入右下两个幽灵围绕的平台的中间一层，会出现落脚点。可以跳上高台获得月亮金币了。

月亮金币3： 继续前进后在高处有个超巨大的石板怪，等它倒下后踩它身上往左上跳，然后走到最左边的平台可以顶出一个蔓藤。

星星－1

简明要点： 按下按钮后砖块会倒下架成通路。另外本大关的收集型金币为月亮金币，不能在其他关卡用来开启道路。不过本大关的月亮金币收集数量也跟游戏的完成度有关。

月亮金币1： 前进途中可看到，踩下P按钮后时限到了进入绿色水管被发射回来就可获得。

月亮金币2： 前进途中可看到，要将右边的龟壳举起来，跳回转动砖块上扔向月亮金币来获得。

月亮金币3： 关卡最后，按下按钮前先往前走将月亮金币取走。

星星－2

月亮金币1： 前进途中可看到。

月亮金币2： 存档点后面，要扔龟壳才能获得。

月亮金币3： 黄色砖块下方，站着等下落，获得后跳回来。

星星－3

简明要点： 这里有诸多幽灵和石板怪。幽灵小心躲避就可，石板怪则要先靠近，然后等它倒下的时候踩它身上继续前进。

星星－4

月亮金币1： 前进途中可看到。

月亮金币2： 以豆丁马里奥的形态进入绿色小水管。

月亮金币3： 前进途中可看到。

星星－5

简明要点： 这里的平台都是天平平台，但是和以往不同的是云彩龟会扔下刺球龟从而增加平台的压力，让平台很容易掉下去，所以在平台上跳跃的时候不能作过多的停留。

月亮金币1： 夺取云彩后向上飞可获得。

月亮金币2： 前进途中可看到，站天平平台上，等平台下沉后获得并跳回来。

月亮金币3： 场景后半，往上飞后在两个大的天平平台中间。



星星－6

目亮金币1： 前进途中可看到。
目亮金币2： 游入上方的粉红水管。
目亮金币3： 前进途中可看到。

星星－7

目亮金币1： 前进途中可看到。
目亮金币2： 在两个间隔一格的砖块间可以顶出蔓藤，最后穿越火焰杆和会下落的平台获得金币。
目亮金币3： 前进途中可看到。

星星－城堡

简明要点： 这这里从一开始就要躲避石化攻击，关卡的结构导致难度很高，熟练操作很重要。最后的BOSS是骷髅库巴，战斗方式和第六大关差不多。但是第二阶段在平台上躲避爪击时，移动平台变得十分小，从而增加了不少难度。



目亮金币1： 前进途中可看到。
目亮金币2： 前进途中可看到。
目亮金币3： 前进途中可看到，赶在绿色移动砖块前获得。



游戏的感觉相比NDS的前作来说变化不大，但是新关卡还是能让喜欢这个系列的人玩得不亦乐乎。收集100万金币并非是一个噱头，游戏的关卡结构配合诸多能疯狂增加金币数的新机关都能让你在关卡内尽情享受金币收集的乐趣，经常能听到叮个不停的效果音。而喜欢挑战的玩家也能够在COIN RUSH模式内一展身手，在一命快速过关的同时和邂逅的朋友比拼获得的最大金币数。

那由多の軌跡

本作是“《轨迹》系列”的最新作品，不过本作虽名为《轨迹》，但玩法和剧情和之前的三部作品截然不同，系统也借鉴了同社的《伊苏》和《双星物语》，不过游戏依然保持系列的一贯特色，大量的隐藏要素和丰富的支线任务保证了游戏的耐玩度。值得一提的是，本作的游戏难度不高，流程也不像之前的作品那样长得夸张，任何玩家都能轻松上手。

文 洛克　美编 Juxi

攻略透解 GUIDE THROUGH

POCKET HALO 光环视频收录

PSP	A・RPG	动作角色扮演
那由多的轨迹		
那由多の轨迹		
Falcom	日版	2012年7月26日
1人	5800日元	无对应周边

系统解析



基本操作

按键	效果
十字键	角色移动、光标选择
滑杆	角色移动、光标选择
○键	对话、普通攻击
△键	回避
□键	任务对话、魔法
×键	返回上层菜单、快进剧情（长按）、跳跃
L键	菜单翻页、切换魔法
R键	菜单翻页、防御
START键	开启主菜单
SELECT键	开启快捷菜单

战斗

剑技

本作剑技和“《伊苏》系列”相似，玩过前者的玩家能快速上手。在游戏初期玩家只有4连击一种攻击技，随着流程的推进，当玩家收集足够的评价星星时便能和师傅对话学习新技能。值得一提的是，在地面上打完连击之后马上使用跳跃攻击能取消出招硬直，理论上能形成无限连击。

剑技	使用方法
旋回斩り	跳跃上升中按○
下突き	2段跳下落中按○
カマイタチ	回避后按○
燕返し	R+○
裂空斩	连击数超过20的情况下使用“旋回斩り”
流星击	连击数超过20的情况下使用“下突き”
神风	连击数超过20的情况下使用“カマイタチ”
散莲华	连击数超过20的情况下使用“燕返し”



四季魔法

和同社作品《双星物语》相似，只有女主角诺伊才能使用魔法，在战斗中按□即可发动。如果手速够快，可以在战斗中一边按○使用普通攻击，一边按□使用魔法，以此达到最高输出。和剑技不同，魔法有数量限制，使用后需要经过一定的冷却时间才能恢复。每种魔法的最大使用次数和冷却时间均有差异，通常来说越强力的魔法最大使用次数越少、冷却时间也越长。除了击败高位魔兽习得新魔法外，完成四个守护神的任务还能习得该系的最终魔法，最终魔法虽然只有一发，且积蓄速度十分缓慢，但效果强大，在游戏后期有足够魔法槽的情况下能发挥出意想不到的作用。

魔法	获得途径
プラムシュート	初期自带
ルナ・バタフライ	击破ハインメル“巨龙の墓场・春”的高位魔兽
トライブロッサム	击破レクセンドリア“都市区画－Ⅱ”的高位魔兽
フル－ルエッジ	击破“渡り树湖畔・春”的高位魔兽
フラワ－ダンス	击破ラ・ウォルグ“脉动する断层・春”的高位魔兽
ゴスペルフラワ－	完成ラ・ウォルグ神殿ネメアス的任务“精灵たちの行方”
コロナレ－ザ－	击破ラ・ウォルグ“脉动する断层・夏”的高位魔兽
バレット・ビ－	击破リズヴェルド“神和ぎ水洞・夏”的高位魔兽
ヘイルスト－ム	击破ステラリウム“光魔の领域”的高位魔兽
サイクロン	击破オルタビア“渡り树湖畔・夏”的高位魔兽
ソ－ンアラウンド	在2周目击破ハインメル“巨龙の墓场・夏”的高位魔兽
ソル・イレイズ	完成オルタビア神殿ギオ的任务“岛の名物探し”
キ－フア－ボム	在2周目击破オルタビア“渡り树湖畔・秋”的高位魔兽
ヴェノムヘイズ	击破ハインメル“巨龙の墓场・秋”的高位魔兽
ノワ－ルヘイズ	击破リズヴェルド“神和ぎ水洞・春”的高位魔兽
メイプルウィンド	击破ラ・ウォルグ“脉动する断层・秋”的高位魔兽
スピッドファイア	击破リズヴェルド“残响の大洞穴・秋”的高位魔兽
グランドテラ－	完成ハインメル神殿アルゴ－ル的任务“失われた力の复活”
アイシクルスピア	击破ハインメル“巨龙の墓场・冬”的高位魔兽
フリ－ズショット	击破オルタビア“渡り树湖畔・冬”的高位魔兽
クリスタルランス	击破レクセンドリア“都市区画－Ⅲ”的高位魔兽
フロストウェイブ	击破リズヴェルド“龙河の窟・冬”的高位魔兽
ブリザ－ド	击破ラ・ウォルグ“脉动する断层・冬”的高位魔兽
ホワイトノヴァ	完成リズヴェルド神殿エリスレット的任务“绝灭动物の复活”



锻炼手册

在第一章加入的系统，各位可以理解为游戏的评价系统，每个小关都有三颗星星，当玩家过关后系统会根据玩家的表现给予相关评价，玩家获得的星星数量将反映在锻炼手册上，每获得6颗星星就能去师傅那里学习新的技能或入手道具（左下角会出现剑型标志）。获得三星评价的要求为：

1.成功过关。

2.取得三个隐藏水晶和所有宝箱。

3.完成任务。



星星数	解锁	说明
6	剑技“旋回斩り”	按×在跳跃上升的过程中按○，能在空中进行多段连击
12	剑技“下突き”	2段跳后，在落下途中按○，可以对地面的敌人造成多段打击
18	片手剑の心得①	片手剑的连击回数增加至5回
24	ガ–ド	按R施展防御，能抵消伤害，成功的情况下增加CHAIN5
30	空中回避	在跳跃中按△能进行空中回避
36	奥义“流星击”	在CHAIN20以上的时候使用“下突き”，增加连击次数
42	足防具“武人の具足”	获得那由多的新防具“武人の具足”
48	剑技“カマイタチ”	在按△回避的时候按○，使出速度极快的加速斩攻击敌人
54	CHAIN强化①	CHAIN的效果强化
60	魔力チャ–ジ强化①	那由多的攻击能提升诺伊魔法的回复速度
66	头防具“妖鬼の面”	获得那由多的新防具“妖鬼の面”
72	双手剑の心得①	双手剑的连击回数增加至5回
78	奥义“裂空斩”	在CHAIN20以上的时候使用“旋回斩り”，增加连击次数
84	片手剑の心得②	片手剑的连击回数增加至6回
90	武器“クリムゾンソ–ド”	入手新武器“クリムゾンソ–ド”
96	CHAIN2ボ–ナス强化	CHAIN的效果强化
102	剑技“蒸返し”	在按R防御的时候按○，能使出大范围的防御反击技

星星数	解锁	说明
108	体防具“武人の装束”	获得那由多的新防具“武人の装束”
114	回避の极意	延长回避的无敌时间
120	双手剑の心得②	双手剑的连击回数增加至6回
126	奥义“神风”	在CHAIN20以上的时候使用“カマイタチ”，施展速度更快的加速斩
132	反击	防御成功后的攻击必定是会心一击
138	片手剑の心得③	片手剑的连击回数增加至7回
144	魔力チャ–ジ强化②	那由多的攻击能提升诺伊魔法的回复速度
150	CHAIN强化②	CHAIN的持续时间延长
156	ガ–ドの极意	延长防御的有效时间
162	连续回避	能连续使用回避
168	双手剑の心得③	增加双手剑的连击次数
174	奥义“散莲华”	在CHAIN20以上的时候使用“蒸返し”，使出威力更强的大范围攻击
180	武器“千界の剑”	入手武器“千界の剑”

CHAIN

CHAIN（连击）是提高自身战斗力的重要系统，在战斗中不断命中敌人能积累连击数，当连击数超过一定程度时不仅能使出威力强大的奥义，还能为我们带来各式各样的增益效果。在游戏初期CHAIN的增益最大只能叠加到CHAIN60，在流程中能通过锻炼手册逐步解锁其余增益效果。注意本作对CHAIN的持续时间判定比较宽松，即使是几秒内不攻击也不会中断连击，不过一旦遭受敌人攻击就会强制归零，在战斗中要密切注意这点，最好开启齿轮·屏障防止伤害。

CHAIN数	效果
20	剑的威力为平时的120%
40	魔法的威力为平时的150%
60	击倒敌人入手的ミラ为平时的200%
80	击倒敌人和使用便当获得的经验为平时的120%
100	剑攻击必定是会心一击
120	HP会缓慢恢复



村庄

任务



在游戏中村民会委托玩家各式各样的支线任务，这些任务通常都要求玩家前往相应迷宫寻找所需道具，本攻略在流程部分提供了一周目的全部支线任务，各位可以对照进行。注意任务是有时限的，如果领取的任务在章节完成前还未完成，当流程进行到下一章则自动失败。建议想要完成全任务的玩家先将能领取的任务都领取了，然后等流程进行到每章的最后一关再去完成分支任务，这样就能保证没有遗漏（左下角出现信封标志代表有支线任务可接）。

值得一提的是，本作的对话分为普通对话和任务对话，想要让任务有所进展就必须通过□键和指定人物对话，否则不会触发接下来的任务剧情。

料理

料理是本作极为重要的系统，携带料理是冒险过程中惟一的回复手段，同时也是升级的快速途径。通过食用料理不仅能够回复体力，还可以增加升级所需的经验。制作料理所需的食材通过击杀魔物取得，在制作时按△可以看到该食材在哪个迷宫中掉落。初期玩家只能携带一种料理，在分别制作3种、13种、25种、39种和55种料理后，能够携带的料理数量会增加一个，最大为6个。注意高级料理需要取得料理教学书才能学会。

教学书	入手方法
高级料理ガイド①	在在杂货屋购买购买
高级料理ガイド②	在在杂货屋购买购买
高级料理ガイド③	完成6章的任务“新メニューの开发”
高级料理ガイド④	完成后日谈的任务“ご先祖へのお供え”
高级料理ガイド⑤	博物馆第14次的回礼

博物馆

在游戏前期（一章结尾之后）进入小岛西南方的博物馆和管理员对话便能开启博物馆，玩家能将在迷宫中通过破坏场景、开启宝箱获得的贵重物品捐献给博物馆，在能够捐献时画面左下角会出现一个珠宝标志，此时和管理员对话便能选择捐献道具。捐献道具分为昆虫、水中生物、化石和宝石四个种类，捐献之后博物馆会给予我们各式各样的道具作为回礼，因此能捐献时还是尽快前往博物馆对话吧。详细的回礼请见下表（按赠送次数排列，共16回）：

报酬

ソ−ラ−豆、千年青梅、メイプルベリ−、宝石トマト
カジュアルメガネ
ジメシメジ、ヒュ−ジポテト、天然岩盐、结晶岩盐
ウッドソ−サ−
フロ−ラルハ−ブ、ヨルド卵、ティアオニオン、ゴ−ルドハ−ブ
リボン
ソ−ラ−豆、ソイビ−ンズ、オルム贝、ノ−ムジェリ−
ウィザ−ドハット
ロイヤルジェリ−、百叶キャベツ、ジメシメジ、大マツタケ
星の发饰り
オルム贝、岩石カルゴ、ヨルド卵、ガ−エッグ
ベ−グルベッド
キングメロン、龙果、三叉ニンジン、レアトリュフ
高级料理ガイド⑤
艳やかナス、スワロ−ベ−ス、大爷カブ、マンドラゴラ
ヘッドドレス



进货

游戏中可供玩家消费的地方有贩卖武器、那由多的防具的流星工房，和贩卖诺伊防具、各色物品的杂货屋，将迷宫中获得的特定道具交给他们便能引进新的货物。其中矿石对应流星工房的武器和防具；茧对应杂货屋的诺伊防具；土对应农家，对话后杂货屋会引进新的食材。这些道具均通过调查迷宫的宝箱获得，下面列出各物品对应的迷宫和全装备的入手方法：

道具	入手方法
白矿石	“神和ぎ水洞・冬”
红矿石	“都市区画－Ⅱ”
深矿石	“神和ぎ水洞・秋”
ステラダイト	“残响の大洞穴・春”
红叶色の茧	“风切り溪谷・秋”
银色の茧	“摇蓝区画・前半”
若草色の茧	“巨龙の墓场・春”
ステラコクーン	“巨龙の墓场・夏”
实りの土	“渡り树湖畔・夏”
丰穰の土	“树阴の兽道・冬”
ステラソイル	“丰穰の仙道・秋”

剑名称	类型	STR/INT	入手方法
ウッドソード	片手	10	剧情自动获得
ショートブレード	片手	20	在武器屋购买
レギオンナイフ	片手	50	在武器屋购买购买
クレセントソード	片手	80	第一次进货后在武器屋购买
クリスタルエッジ	片手	120	调查“天冲き丽山・秋”的宝箱
デュランダル	片手	150	第一次进货后在武器屋购买
エグゼキューター	片手	190	调查“ヘリオグラード中层”的宝箱
セブンスヘブン	片手	230/30	调查“光尘の领域・後半”的宝箱
クロノブレード	片手	280/40	在后日谈中击败强化版的四神像
千界の剑	片手	300/200	完成锻炼手册
木こりの斧	双手	15	在武器屋购买
スパイクメイス	双手	35	调查“神和ぎ水洞・夏”的宝箱
プリエスタ	双手	65	在武器屋购买
ルーンアクス	双手	100	第一次进货后在武器屋购买
スレッジハンマー	双手	140	第一次进货后在武器屋购买
ムーン・ロッソ	双手	180	调查“黄泉路の火口・春”的宝箱
クリムゾンソード	双手	200/50	完成15次锻炼手册
ロストドラグーン	双手	250	第二次进货后在武器屋购买
カラドボルグ	双手	300	第三次进货后在武器屋购买
メテオバスター	双手	400/50	在二周目击败“树阴の兽道・冬”“神和ぎ水洞・秋”“天冲き灵山・春”“黄泉路の火口・夏”的高位魔兽后获得4个ゼムリアストーン，和武器屋交换获得

那由多头部装备

装备名	入手方法
バンダナ	在武器屋购买
レザーグローブ	在武器屋购买
ブロンズヘルム	调查“リズヴェルドの神殿・前半”的宝箱
ビーストグローブ	第一次进货后在武器屋购买
ゴーグルメット	第一次进货后在武器屋购买
妖鬼の面	锻炼帐报酬
メタルクロー	调查“ラ・ウォルグの神殿・後半”的宝箱
オルテアシールド	调查“光魔の领域・前半”的宝箱
イージスアーム	第三次进货后在武器屋购买
ロードヘルム	第四次进货后在武器屋购买

诺伊头部装备

装备名	效果	入手方法
ヘアクリップ	收集品的出现率从10%上升至20%	在杂货屋购买
カジュアルメガネ	HP20%以下时魔法威力为平时的150%	博物馆寄赠报酬
お团子シニョン	回复药出现率为平时的150%	在杂货屋购买
リボン	ミラ入手量提升为平时的150%	博物馆寄赠报酬
フラワークラウン	无伤时攻击力提升为平时的150%	第一次进货后在杂货屋购买
ウィザードハット	食材出现率提升为平时的180%	博物馆寄赠报酬
ウィスペルバンド	经验值入手量提升为平时的130%	第一次进货后在杂货屋购买
星の发饰り	加快魔法的回复速度	博物馆寄赠报酬
にゃ～イヤー	ミラ、食材、收集品的出现几率提升	调查“风切り溪谷・春”的宝箱
ヘッドドレス	能探知敌人	博物馆寄赠报酬

那由多身体装备

装备名	入手方法
皮の胸当て	在武器屋购买
チェインベスト	调查“オルビアの神殿・前半”的宝箱
ブロンズプレート	在武器屋购买
兽牙の首饰り	调查“天冲き丽山・冬”的宝箱
ライトアーマー	第一次进货后在武器屋购买(2段阶目)
武人の装束	锻炼帐报酬
ディフェンダー	调查“ヘリオグラード下层”的宝箱
ヴェイガアーマー	第二次进货后在武器屋购买
バルキリーガード	调查“龙河の岩窟・秋”的宝箱
ロードアーマー	第四次进货后在武器屋购买

诺伊身体装备

装备名	入手方法
フェアリークロス	调查“丰穰の仙道・春”的宝箱
タイトスーツ	在杂货屋购买
スリットミニ	在杂货屋购买
真红のドレス	调查“ハインメルの神殿・前半”的宝箱
踊り子の装束	调查“脉动する断层・秋”的宝箱
ウィザードローブ	第一次进货后在杂货屋购买
ゴシックドレス	第一次进货后在杂货屋购买
フォーマルセーラー	第二次进货后在杂货屋购买
エーテルクロス	第三次进货后在杂货屋购买
メイドドレス	第四次进货后在杂货屋购买

那由多脚部装备

装备名	入手方法
トレックブーツ	在武器屋购买
レザーガード	在武器屋购买
ブロンズグリーヴ	调查“断层の大洞穴・冬”的宝箱
ビーストクローク	第一次进货后在武器屋购买
レンジャーブーツ	第一次进货后在武器屋购买
武人の具足	锻炼帐报酬
ダークウォーカー	调查“太古の岩礁・春”的宝箱
ディネブレガース	调查“摇区画・後半”的宝箱
セイントガーター	调查“黄泉路の火口・夏”的宝箱
ロードグリーヴ	第四次进货后在武器屋购买

诺伊脚部装备

装备名	效果	入手方法
エンゼルウイング	掉落所受伤害减半	在杂货屋购买
アンクレット	增加麻痹耐性	调查“树荫の兽道・夏”的宝箱
ポムポシェット	陷阱伤害减少30%	在杂货屋购买
银のブレスレット	增加混乱耐性	完成任务“颜科の调达”
胡蝶の羽根	减免掉落伤害	第一次进货后在杂货屋购买
紫紺のアンクレット	增加毒耐性	第一次进货后在杂货屋购买(2段阶目)
恶魔のしっぽ	陷阱伤害减少50%	调查“都市区画-1”的宝箱
ハロウリング	增加冻结耐性	第二次进货后在杂货屋购买
にゃーテイル	减免掉落伤害，同时大幅度降低陷阱伤害	第三次进货后在杂货屋购买
ベルトチョーカー	增加全耐性	第四次进货后在杂货屋购买



流浪狗

序章有一段前往小岛北方的海边为父母扫墓的支线剧情，此时会遇到一头无人收养的流浪狗，与其对话后小岛右边的杂货屋中会新增商品组合小屋“ドッグハウス”，在购买此道具的情况下和流浪狗对话即可将其带回家，之后能用各类物品与其交换道具。不过组合小屋的价格对前期来说还是偏贵，建议等流程进行到三章以后，手上有一些闲钱再来光顾。

道具	获取方法
カミカミボーン	完成支线任务“ベルの挑战状”后获得
ウッドソーサー	为博物馆捐赠4次道具后获得
エクセレントボール	设置组合小屋“ドッグハウス”后在杂货店购买
ベーグルベッド	为博物馆捐赠12次道具后获得

收集

みっしぃ

神秘生物みっしぃ是“《轨迹》系列”的老面孔了，相信众多老玩家看到这个非猫非狗的贱货都感到无比亲切吧？本作要玩家寻找躲藏在各处的みっしぃ，每章都有一只みっしぃ，也就是一共九只。找到みっしぃ并与其对话便算收集，能够获得隐藏要素“星の欠片 梦幻”。

章节	地点
序章	村长家旁边（广场左端）
一章	小岛东南方的捕鱼师傅家旁边
二章	小岛北方的悬崖区域下方
三章	广场右边杂货屋2楼，来到平台就能看到
四章	小岛西南方博物馆
五章	小岛西方，师傅所在海滩的右下角
六章	主角家右边养动物的草坪深处
终章	悬崖边上的遗迹

星の欠片

星の欠片是本作的收集要素之一，虽然对实际游戏没有多少影响，但还是关系到一个实绩的解除，因此这里还是列出全部碎片的所在地。

星の欠片	入手方法
星の欠片 万华	第一章和小岛南方的占仆师对话
星の欠片 苍茫	调查“渡り树湖畔・春”的宝箱
星の欠片 眩耀	调查“巨龙の墓场・冬”的宝箱
星の欠片 大响	完成任务“爱娘の失踪”
星の欠片 晓云	调查“太古の岩礁・夏”的宝箱
星の欠片 慧光	调查“树阴の兽道・秋”的宝箱
星の欠片 阳下	完成任务“开かずの箱”
星の欠片 星煌	调查“黄泉路の火口・冬”的宝箱
星の欠片 梦幻	找到全部的みっしぃ

流程攻略

注1.因篇幅问题，加上已有汉化组接手本作，本篇攻略中就不涉及和剧情有关的内容。
注2.由于本作改为关卡制，加上游戏难度偏低，本攻略以BOSS打法和一周目分支剧情为主要内容。
注3.本文以NORMAL（普通）难度为准，各位可根据自身喜好选择一个适合自己的难度进行游戏。

序章
异世界への扉

残され岛

1.经过4个月的旅行，我们的主人公那由多（ナユタ）和好友希格纳（シグナ）终于荣归故里，回到家乡残留之岛（残され岛）。那由多的姐姐爱莎（アーサ）的料理水平可是全岛出名，两人决定先去品尝她做的早饭回复一下精神，在经过一段闲聊后终于能自由活动，走出屋子调查邮箱会开启任务系统，将两个任务“お弁当の作成代行”和“剑术の稽古”全部领取吧；

2.来到村落的广场，系统会提示“お弁当の作成代行”的任务目标卫兵ドラッド的所在位置，不过此时先别理会任务，从北方出口来到最右边的墓园，调查父母的墓碑触发剧情，之后能遇到流浪狗，不过目前还无法收养它；

3.回到广场和卫兵ドラッド进行任务对话（按□键），他会拜托我们帮忙制作一个美味的便当，回到家中和姐姐进行任务对话便可取得任务物品，之后与姐姐普通对话还能继续制作一个携带在身上的料理；

4.将便当交给卫兵就能进行第二项任务了，师傅在岛屿西边，与其进行任务对话后选择“稽古を受ける”即可入手初期武器木剑（ウッドソード）；

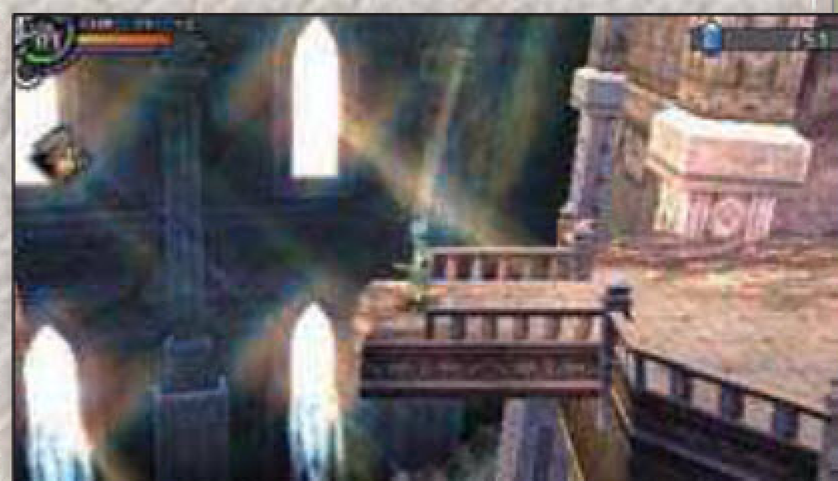
5.装备木剑后和师傅对话，击破全部木桩触发怪物袭来的剧情，这种黄色的低级怪物实力不强，即使被它们的攻击打中也不会造成太多损伤，用4连击可以轻松解决；

6.完成任务后回到家中，剧情之后出现第一个迷宫——遗迹塔。

遗迹塔

1.基础教学关，敌人也都是最低级的黄色魔物，战斗没有任何难度。各位可以趁机熟悉一下基本操作，行进时不要放过沿途的ミラ；

2.前行不久会碰到拦路的障碍物，可用普通攻击破坏掉。之后的关卡中会经常遇到此类设施，不过根据场景不同，障碍物也有一些分别。由于破坏这些物体能获得不少素材，因此在攻关过程中尽量将沿途的物体全部破坏；



3.来到断层处希格纳会教我们2段跳，来到第3层发现一处被神秘光线挡住的宝箱，需要到右边击打机关抵消；

4.之后的路上有一处弹簧装置，这种装置能让角色到达平时无法前往的高台，在装置左边高台有一个紫色水晶，这种水晶蕴含大量ミラ，也是之后关卡中不可或缺的收集要素，千万不要错过；

5.触发剧情后出现一个间隔较大的断崖，依旧用2段跳通过，只不过不要马上使用第2下跳跃，等角色在空中前移一部分再跳；

6.爬至塔顶发现晕倒的少女，剧情后自动回到家中。

星の庭园



1.惧怕人类的精灵诺伊（ノイ）醒来后和二人进行一场欢乐无比的互动，在了解状况之后，她打开了前往里世界的通道，进入后来到星の庭园；

2.调查躺在灵棺中的少女后出现主题曲，序章结束。

一章 动き出す齿车

密林の大陆

1.目前村庄没有什么可做的事情，如果身上有点闲钱，可以在出发前购买武器屋中便宜的防具，能让初期的冒险稍微安全一些；

2.前往里世界，选择“密林の大陆**オルタピア**”，进入第一个迷宫“树阴の兽道”，作为正式冒险的第一个迷宫，“树阴の兽道”并没有什么难点，路上的怪物攻击速度普遍偏慢，路上的收集要素也十分明显，稍微绕个远路集齐3星评价没有什么太大问题，通过后出现新迷宫“渡り树湖畔”；

3.“渡り树湖畔”中出现的魔物种类会稍微丰富一点，需要注意大型的树怪，当我们处于其前方时很可能会使用子弹攻击，在初期被这招命中还是会损失不少血量。击败高位魔兽之后**ノイ**习得新魔法“春・フルールエッジ”。之后的迷宫没有多少难点，值得一提的是一些被大型木材挡住道路的收集品需要之后取得齿轮技能才能取得，现阶段可以先将位置记下，取得能力之后再回来收集。

オルタピアの神殿

1.神殿迷宫通常都是将本章大陆所用到的谜题综合起来的地方，难度自然也是一章中最高的一关。由于迷宫很长，因此神殿分为前半和后半两个区域，两个区域共享三星评价。当突破前半区域后玩家可以离开迷宫，进行补给后从后半直接开始攻略。在开战前建议先去武器店买一把武器，对攻关很有帮助；

2.本关开始出现的飞龙皮糙肉厚，好在攻击速度依然不快，推荐在远处用魔法轰杀或是绕背攻击。之后强制出现的战车会使用炸弹轰炸前方，因此在背后攻击最好不过了，但在攻击时也要小心它的旋转攻击，记得及时用回避拉开距离。

3.在风车跳跃的地方落下可获得前半部分的宝箱，内有一件对现在来说相当不错的防具。之后的风车阵比较头疼，触碰风车的叶片会按比例扣除固定血量，需配合风车的速度缓慢推进，之后到达关卡后半区域；

4.后半区域第一个谜题需要触发左右两边的机关让悬浮平台上升，产生新的道路。第二个针刺谜题难度不大，根据路线稳扎稳打即可。第三个谜题依然是让悬浮平台上升，只不过这次有时间限制，需要在限定时间内到达对岸，建议连打△键赶路争取时间；

5.在挑战神殿最深处之前不妨先前往小岛西南方的博物馆，剧情对话后可在此处捐献在关卡中取得的稀有素材，能换取到不少好东西。





BOSS デュオクロイズ

第一阶段

游戏的第一场BOSS战，因为BOSS的攻击方式实在太过单调，难度自然高不到哪去。此阶段的BOSS仅有拍击和激光两种攻击方式，激光几乎没有追踪能力，相信各位都能轻易躲开。当BOSS拍击地面时，我们立足的平台会发生倾斜，此时是攻击BOSS的惟一机会，站在面向BOSS的一边使用跳跃攻击即可，如果此时已习得旋回斩（跳跃上升中按○）可大幅加快讨伐速度。

第二阶段

进入第二阶段后难度稍有提升，主要原因在于拍击时地面会产生冲击波，导致供我们反击的时间不多，如果地面倾斜时BOSS正下方有冲击波存在，建议在平台中间使用魔法攻击。注意在此阶段BOSS的不少攻击会让场景中出现数条激光射线，不过在躲避的同时可以进行反击，不要放过攻击机会。

分支任务

ベルの挑战状

委托人所在地：小岛右下角的捕鱼师傅家中

捕鱼师傅家中的小女孩ベル似乎想挑战**ナユタ**，要**ナユタ**根据她的谜题找到藏在小岛某处的物品。根据开始的提示调查杂货屋2楼平台的纸条→家中屋顶的望远镜→和卫兵ドラッド进行任务对话→调查小岛附近码头的停船→师傅旁边的船，找到任务物品后回去交差。

感谢の赠り物

委托人所在地：广场右下方的牧场

牧场主人**スクルブ**想让我们帮他找一个适合送人的礼物，首先前往牧场上方的杂货屋和**サ－シャ**进行任务对话，得到提示后前往丰穰の仙道・春，在迷宫中找到任务品“**エタ－ナルロ－ズ**”就能回去交差了。

二章

乐园の护り手

深渊の大陆

1.由于没有传送装置暂时无法挑战迷宫，**ナユタ**只好先在小岛上四处逛逛，先前往师傅家中，剧情后在自家门口遇到被青梅竹马抓住的**ノイ**，剧情过后传送装置可以重新启动了，同时获得操控四季的能力；

2.首先前往新地图深渊の大陆，在第一个迷宫“残响の大洞穴”的宝箱中可以获得增加**ノイ**魔法槽空位的道具，不要错过。第二个迷宫“神和ぎ水洞・夏”由于入口被巨石挡住无法通过，我们要先救出精灵获得新的力量才能通过；

3.回到密林の大陆，按△将季节调到夏季，进入“丰穰の仙道・夏”，注意在不同季节同一个迷宫的构造和敌人也会发生变化，将仙翁**ギオ**救出后**ノイ**习得齿轮・粉碎“**ギアバスタ－**”（通过长按○发动的攻击可破坏场景中的大型障碍物）；

4.取得新能力后别急着离开，建议攻略“渡り树湖畔・夏”，在这里击倒高位魔兽之后**ノイ**习得新魔法“夏・**サイクロン**”，这招的攻击力在前期相当不错，能大幅增加我们的输出能力；



5.神殿前半区域的石像谜题需要玩家将石像推到指定位置引出水流，注意推动的石像必须面朝机关，否则不会喷出水流。后期一个需要同时处理4个石像的谜题中，需要的石像位于最上方，可以先将前面3个石像放在旁边（如图所示），再将目标石像推向指定地点。



BOSS パルレイシア

第一阶段

这头大鱼的攻击方式不多，但每招的威力都不低，如果等级低于Lv.7打起来比较吃力。第一阶段BOSS的攻击方式为跳跃、召雷和召唤杂兵，其中跳跃攻击的前兆十分明显，利用两段跳+△能快速拉开距离。而雷电的落点会显示白光，在战斗中一旦看到落脚点附近有白色光芒出现应马上更换站位。至于之后召唤的杂兵实力不济，在躲避的同时顺手解决吧。

第一阶段我们的任务是破坏BOSS背上的几处钢刺，只有魔法和齿轮・粉碎能对钢刺造成伤害，如果之前有习得魔法“夏・サイクロン”的话，在BOSS浮出水面后用该魔法配合齿轮・粉碎，几回合便能破坏全部钢刺。



第二阶段

本阶段我方的行动范围缩小，好在BOSS也就一招落雷攻击。看到地面上出现白光就马上使用△逃离吧，不过不推荐各位站在木筏中间，如果落雷打在这里将很难躲避。

数次落雷攻击之后BOSS会直接冲上来撕咬木筏，使用齿轮・粉碎对其牙齿造成一定伤害能撬开BOSS的嘴巴，此时我们要打破左右两边的触须才能对位于喉咙的弱点造成伤害。建议先用旋回斩集中攻击一边的触须，免得遭到左右夹击。破坏触须之后弱点暴露，只要输出不是太低，完全可以在一回合内结果BOSS。胜利后回到星の庭园发现沉睡在此的女孩消失了，一路向上前往庭院深处，剧情后回到家中发现姐姐晕倒在地，同时本章结束。

分支任务

至高の果实酒

委托人所在地：广场一旁的武器屋



领取任务后前往广场右边的酒场，通过任务对话获得道具“仙寿桃の苗木”，前往密林の大陆的“树阴の兽道・春”，在如图位置种下树苗后离开地图，切换为夏季后再次进入此图，在相同地点调查桃树获得任务物品，回去交差即可完成任务。

诊察の手伝い

委托人所在地：酒馆2楼右边房间

这个坑爹的任务在流程中很容易被玩家忽略，原因是委托人不会寄信给我们，而要玩家自己前往委托人所在处进行任务对话触发。领取任务后按村长家→捕鱼师傅家→牧场→杂货屋的顺序和屋中的女性NPC进行任务对话即可完成任务，注意杂货屋的サ－シャ需要连续进行4次任务对话才能触发相关剧情，完成后回去交差即可。

岛の名物探し

委托人所在地：密林の大陆“オルタビアの神殿・最奥”

我们需要收集3个小岛的名产，领取任务后去广场最左边的村长家中通过任务对话入手任务物品“スルメイカ”→前往武器屋入手任务物品“岛ロコモコ”→调查师傅附近的遗迹入手“遗迹岩盐”。收齐完毕后回去对话交差吧。

三章

朵落病

灵峰の大陆

1.姐姐得的病似乎是一种难以医治的顽症，心急如焚的**ナユタ**前往博物馆寻求医生**ヴァランス**的帮助，得知所需的材料在这个世界中难以取得，**ナユタ**只好把希望放在里世界。此时我们可以前往第三处大陆——灵峰の大陆，不过先别急着攻略新地图，回到深渊の大陆，将季节改为冬季进入“神和ぎ水洞・冬”，在这里可以救出歌巫女**エリスエッ**，同时**ノイ**习得新能力齿轮・抓取“**ギアホ-ルド**”（长按×抓住绿色的齿轮机关）。值得一提的是，本关的宝箱是能让武器屋增加新商品的“白矿石”，不要错过；

2.本章前期谜题多为利用齿轮・抓取前行的悬空装置和透明冰柱，前者熟悉操作之后没有多大问题。后者需要玩家不断击打冰柱，使冰柱变小后站上去。此外，在一些场景要小心迎面吹来的强风，一不小心就会被吹落谷底；

3.本章的神殿前半部分没有什么新的谜题，依然利用透明的冰柱往上方前进，只不过后面一个谜题需要在限定时间内通过。而后半部分要复杂不少，开始的大型谜题需要玩家击打机关启动上下移动的平台制造新路线（下→左），途中还有不少要用到齿轮・抓取能力的谜题。

BOSS クラヴァタルフ

第一阶段

比较考验玩家对新能力齿轮・抓取的运用，在第一阶段BOSS会使用前爪劈斩和激光射线两招，其中前爪劈斩在挥舞后地面上会出现冲击波，需要跳起来躲避，如果BOSS使用两只前爪进行攻击，地面上则会出现多道冲击波。而激光射线的追踪能力不强，只要不故意往BOSS攻击的地点移动几乎不可能中招。



战斗开始后我们要专心躲避BOSS的攻击，待其召唤几头抓着齿轮机关的小螃蟹时就到了我们反击的时刻，用齿轮・抓取可以抓住空中的齿轮并逐步靠近核心，使用普通攻击命中核心就能将BOSS打落在地，此时千万不要客气。如果没有在限定时间内击落BOSS，召唤出的小螃蟹会将齿轮丢向地面引发爆炸，同时这些小螃蟹会掉到地上干扰我方。

第二、三阶段

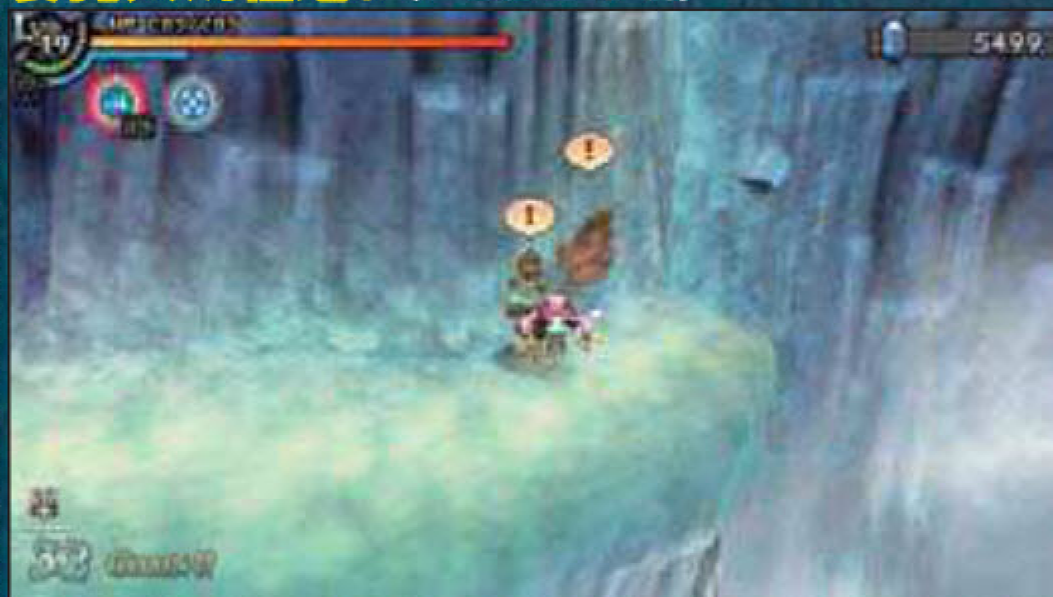
第二阶段的战斗难度不高，BOSS会停留在地面上展开攻击，此阶段的招式运用两段跳+△都不难躲避，我们只要专注于回避攻击即可，等它召唤小型螃蟹时就可上前攻击暴露的核心，如果之前有完成支线任务“绝灭动物の复活”，可以搭配冬系魔法“冬・ホワイトノヴァ”一次性造成大量伤害，让战斗直接进入第三阶段。

在第三阶段中BOSS会用新生的手臂发动横扫和顺劈攻击，建议在战斗中不要乱动，看准手臂的移动轨迹再采取相应回避手段，至于攻击时机和第一阶段相似，同样要依靠齿轮・抓取才能攻击到BOSS的核心部位，如果此时魔法“冬・ホワイトノヴァ”的冷却时间结束，不妨搭配使用。胜利后返回“残され岛”与病愈的姐姐对话，之后前往“星の庭园”和少女クレハ交谈，本章结束。

分支任务

颜料の调达

委托人所在地： 广场左下角



艺术家ピクシア想画一幅作品，可是她缺少使用的颜料，寻找颜料的担子自然就落到我们身上。任务需要的三种颜料在灵峰の大陆的迷宫“天冲き灵山・冬”中都能找到，只不过位置比较隐蔽，最好将能走的路都搜索一遍，全部调查后就能回去对话交差。

绝灭动物の复活

委托人所在地： 深渊の大陆“リズヴェルドの神殿最奥”





和前一章的任务“至高の果实酒”的完成方法比较相似，领取任务后得到任务物品“月读鸟の卵”，前往深渊の大陆的迷宫“龙河の岩窟・冬”，在如图位置安置鸟巢，回到大地图将季节改为夏季就能在相同位置调查到幼鸟，取得任务物品后回去交差。

四章

最後の键

原初の大陆

1.本章没有前置剧情，开始便能解放新的传送区域，同时灵峰の大陆开放新季节“秋”。老规矩，先前往灵峰の大陆的迷宫“天冲き灵峰・秋”解救被囚禁的精灵。秋季会出现有毒沼泽，进入之后角色会陷入中毒状态，在一定时间内持续损失体力，在学会新能力前应尽量避免掉进沼泽。救出护王アルゴ-ル后ノイ习得新能力齿轮・屏障“ギアシ-ルド”（长按R键展开的屏障能防御一次攻击，或是在一定时间内免受特殊地形的伤害，同时能浮在水面、溶岩上）。此时建议各位顺手攻略“风切り溪谷・秋”，在这里的宝箱中可获得“红叶色の兰”，交给杂货店能引进不少ノイ的新装备；

2.原初の大陆的谜题主要是利用齿轮・屏障在溶岩上行走，不过在使用过程中要留意体力下方的齿轮能量槽，一旦耗光齿轮能量在一定时间内都无法使用齿轮技能和魔法，对战斗非常不利。

3.进入神殿后会经常遇到翻转平台，通过这些平台时切勿心急，需要往前走的翻转平台建议看准时机再采取行动，而向上的就没有多少讲究了，不断使用2段跳即可。



BOSS サジェスケイロン

第一阶段

第一阶段BOSS的招式对我方威胁不大，喷火和头槌看准时机用△拉开距离即可，BOSS的弱点位于头部前额处，在躲避喷火攻击的同时也能给予反击，也可以开启屏障硬吃下攻击，很快便能将战斗带入第二阶段。

第二阶段

进入第二阶段后敌人的体型增大不少，但攻击方式也变得单调，只会在踏脚的同时引发冲击波攻击，利用2段跳或防御都能免除伤害。在此阶段我们需要将支撑BOSS四肢的木桩打掉才能攻击到核心，建议使用2段跳回避冲击波，这样在回避的同时还能用下突き（2段跳后，在下落中按○）给予反击。值得一提的是，每隔一段时间BOSS就会移动四肢进行大范围位移，最好站在侧面的空隙中回避攻击，如果站在BOSS后方的话很容易会被尾巴扫到。

将四肢全部破坏后BOSS进入瘫痪状态，有相当长的一段时间供我们爬上背部攻击弱点，除了从尾巴处爬过去外，也可以开启齿轮・屏障直接前往弱点部位。由于第二阶段实在太耗时间，建议靠近弱点后使用冬系大招“冬・ホワイトノヴァ”增加输出。

第三阶段

本阶段BOSS手持大盾，只有攻击它的背部才能造成伤害，比较稳妥的方法是静等BOSS使出突刺攻击，这时它必定会把背部暴露给我方，抓紧时间能给予不少伤害。胜利后前往广场西方的海边，之后爬上遗迹塔顶端，剧情过后本章结束。



分支任务

爱娘の失踪

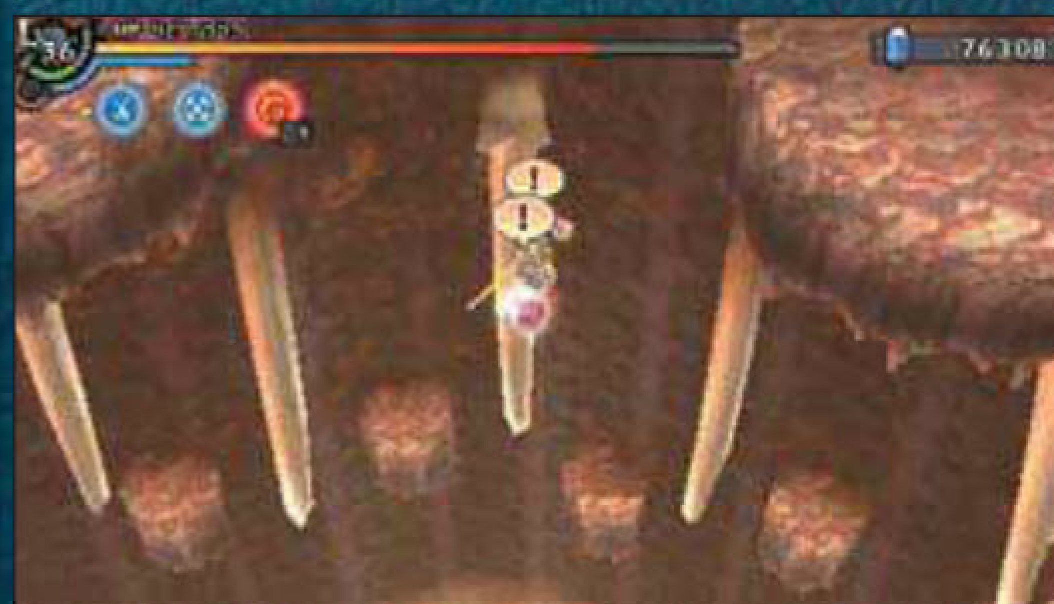
委托人所在地： 酒馆二楼左边的房间

ビクタ−男爵心爱的女儿失踪了，根据线索前往武器屋进行任务对话→前往小岛南端和クエスト船长任务对话→和小岛南端的占卜师对话，并支付2000水晶的费用→前往“星の庭园”发现目标少女。

失われた力の复活

委托人所在地： 灵峰の大陆“ハインメルの神殿・最奥”







由于这任务涉及到的地点比较多，推荐在救出アルゴ−ル后就去找它领取任务，可以在攻略时顺手解决。三个力の破片分别在“太古の岩礁・秋”、“黄泉路の火口・秋”和“ラ・ウォルグの神殿・後半”，三个宝珠的位置如图所示，集齐后前往神殿交差即可。

五章

神话の真实

ベリオグラード



1.剧情过后我们要沿着树根前往ヘリオグラード，入口位于“星の庭园”的灵棺前方，不得不说路口设计得非常“好”，当初笔者找了快10分钟才发现这个该死的树根……具体位置如图所示；

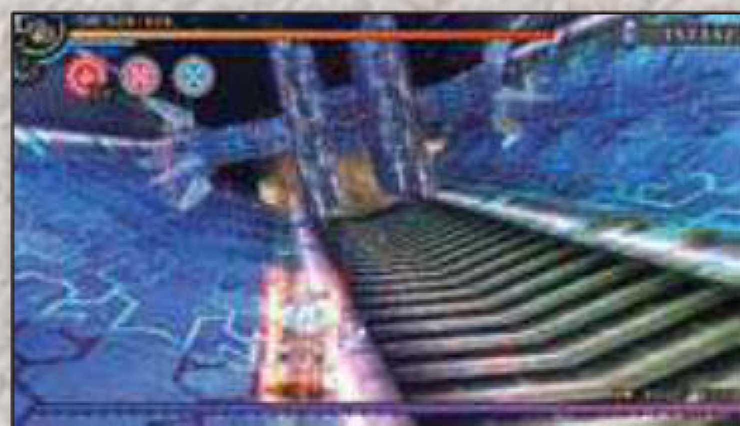


2.在ヘリオグラード入口前听到贤者ネメアス的呼唤，前往原初の大陆的迷宫“太古の岩礁・春”将其救出吧，之后学会最后一个技能齿轮・疾风“ギアドライブ”（长按△可变成齿轮向前方急速前进，并能爬上特殊的墙壁），之后别太着急进行流程，建议前往“脉动する断层・春”击败高位魔兽学会新魔法“フラワーダンス”，并顺手回收其他新迷宫的宝箱和星星；

3.ベリオグラード的谜题非常直观，也很少岔路。只要接触到特殊的水晶机关便能让高度上升出现的道路，开启第四个机关后道路隐藏的比较深，要从最左边的柱子背后绕过去，具体位置如图所示。此外，注意一些在正常情况下无法到达的平台需要将高度提升后才能跳过去。

リヴァドリガー

和迷宫一样，本次BOSS战也相当简单，我方会强制保持齿轮・疾风状态和BOSS上演一场追逐战，我们要做的只有通过跳跃和移动躲避BOSS的攻击，BOSS在



攻击时会暴露中间的核心，靠近后不断触碰核心便能对其造成伤害，由于我方的回避手段不多，因此战斗应以回避为主，稳扎稳打不难胜利。

分支任务

精灵たちの行方

委托人所在地：原初の大陆“ラ・ウォルグの神殿・最奥”

服侍贤者ネメアス的三只精灵失去了踪迹，它们分别位于其他三个大陆上，需要先前往该大陆的神殿和守护神对话取得情报，才能在相应关卡中找到精灵，对应关卡分别为“丰穰の仙道・夏”、“神和ぎ水洞・冬”和“风切り溪谷・秋”，其中“丰穰の仙道・夏”的精灵位于沼泽之中，很好找到，其余两只精灵的具体位置如图所示。





六章

绊が纺ぐ道

レクセンドリア

1.剧情过后前往村长家和サ-ベント对话→和小岛北方（悬崖）区域的卫兵ドラッド对话→和博物馆的ヴォランス后，在回家途中触发魔兽袭击的剧情，前往刚才和卫兵ドラッド对话的地方，继续深入遇到正在袭击青梅竹马的巨人，这个怪物的弱点在没有保护的头部，攻击其余部位只能造成1点伤害，推荐绕背用旋回斩攻击，如果此时有强力的冬系魔法，也可以将其冰冻后攻击（冬系魔法一定几率冰住敌人）。胜利后前往师傅家，回到“星の庭园”后从下方入口进入新区域レクセンドリア；

2.在星都中玩家要突破四处都市计画，这四个迷宫都是考验玩家对齿轮能力的运用，一个迷宫对应一种能力，突破迷宫后玩家将要和之前救出的四大守护神战斗，各位可根据自身喜好选择攻略顺序。

都市计画-I



1.考验齿轮·疾风操作的关卡，沿途有很多需要用疾风通过的道路，这些道路十分狭窄，行进过程中记得微调前进方向，因为稍有不慎就会引发掉落事故，导致这个迷宫也是四个迷宫中难度最高的一个；

2.在经过钉板机关后会遇到一个岔路，其中右边的道路为取得隐藏水晶，需要利用齿轮·疾风连续通过数个弹簧装置，途中方向稍有偏差就要从头来过，如果身上没有带太多便当，建议还是以后再来。

BOSS ライギヴァ-ン

和仙翁的战斗，进入第二阶段BOSS会飞到空中发动攻击，此时我们要利用齿轮·疾风爬上场景中的墙壁攻击它尾巴上的弱点，当受到一定伤害BOSS便会坠落，不要放过给予大伤害的输出机会。和它的战斗惟一要注意的是，看到BOSS停留在某处墙壁时不要马上过去，否则它会瞬移到其他位置。

都市计画-II

1.使用齿轮·粉碎的关卡，同时也是最简单的一个迷宫，大多数谜题都是利用齿轮·粉碎破坏拦路的墙壁，或是击打远处的机关，在前期有一个要玩家在16秒敲击4处机关的谜题，这里建议使用片手剑解谜，至于之后的部分没有多少难点，突破后进入和歌巫女的战斗。



BOSS イシュタロス



弱点位于中间的肚子，不过四周都有厚厚的冰层保护，需要使用齿轮·粉碎破坏冰块才能对核心造成伤害。由于释放齿轮·粉碎需要几秒准备时间，战斗开始后推荐先专心躲避BOSS攻击，等它使用突进并卡在墙壁时再进行反击。注意齿轮能力无法和持久性魔法同时发动，因此冬系大招“ホワイトノヴァ”就留到破坏全部冰块后再使用吧，当BOSS的HP降至50%后全身的冰块会恢复，不过这对我们造成不了多大威胁，无非是拖延时间罢了。

都市计画-III

1.考验齿轮·抓取能力的关卡，操作不当也容易引发掉落事故，因此本关的难度也不算低。相信打到现在的玩家都能熟练使用齿轮·抓取，稳扎稳打要过关不难。注意本关的任务是掉落次数不能超过三次，所谓鱼与熊掌不可兼得，如果想要搜集全部隐藏要素的话势必会造成多次坠落，任务就要留到以后再完成了。



BOSS グラドリオン

刚开始BOSS的弱点位于头部，打法也没有太多讲究，将其打进第二阶段后BOSS会长期停留在空中，我们需要利用从通风管吹出的上升气流飞到空中，再用齿轮·抓取抓住BOSS身后的绿色齿轮逐步靠近弱点，对弱点造成一定伤害后BOSS会摔落地面，此时可开启冬系大招“ホワイトノヴァ”进行强攻，几回合便能结束战斗。

BOSS アルマダリエス

这头火牛的实力位于四大守护神之首，原因在于它会不断在身边丢出炸弹保护自己，需要在攻击的同时展开屏障才能有效减免伤害。BOSS的常用招式有地震和激光，其中地震利用跳跃即可躲开。而激光比较头疼，分为扫射、直射和空中射击，看到它两边的炮口发光就要做好回避的准备，或者开启齿轮·屏障抵挡攻击。与它战斗没有什么太好的技巧，应多用齿轮·屏障靠近核心。

当BOSS的体力降至一半时战斗进入第二阶段，此时BOSS身边的地面处于燃烧状态，必须开启屏障才能安全接近，此时要密切留意齿轮能量槽的剩余，一旦能量过半就要注意回避攻击了，免得被打空能量导致无法再次开启屏障。当BOSS的血量降至1000以下后，也可以考虑依靠便当拼血。击破全部守护神后回到“星の庭园”，进入“アストロラーベ”调查深处的装置，选择“ステラギアを嵌める”进入终章。



都市计画-IV



1.使用齿轮·屏障攻略的迷宫，由于迷宫中都是熔岩，建议先将敌人清光再开启屏障前进，免得在熔岩中被敌人攻击导致屏障失效。第一个谜题需要先击打上方机关改变道路布局，再击打下方机关打通道路。之后会遇到收缩道路的机关，此时不要心急，应耐心等待道路重新开启再一口气冲过去，如果对自己的操作有足够信心，也可以使用2段跳+疾风直接从空中冲过去。

分支任务

新メニューの开发

委托人所在地：广场右边的酒场

酒场的大厨グルズ想开发一道新菜，不过在此之前需要我们为他准备所需的食材。本任务需要的道具均是消灭怪物随机掉落的素材，其中“フレッシュ赤身×3”在“太古の岩礁·春”获得，“骨付き刚肉×5”在“都市区画”1区和4区获得，“オルム贝×2”在“黄泉路の火口·秋”获得。其实在通关过程中不放过任何一个敌人的话，在接受任务时早已收集到全部素材。

終章

遥かなる约束

摇篮区画

1.章节开始后从“星の庭园”内部乘坐升降梯进入新区域“最深部ステラリウム”，第一个迷宫“摇篮区画”算是游戏中最难的一个迷宫，不仅登场敌人的能力全部强化，道路还十分复杂，很容易让人产生摔机的冲动。第一个谜题比较考验玩家的应变能力，首先激活场景中央的机关前往下方平台，沿路绕到上方激活第二个机关，在时间还未结束时重新激活第一个机关，并以最快速度通过光之道路到达场景北端，之后将红色石头推入机关便能开启红色传送点；

2.之后的部分就比较简单了，我们只需分别激活位于蓝色传送点和绿色传送点深处的机关就能开启通往后半区域的道路，该部分没有什么特别难点，虽然传送点很多，但仔细观察后就会发现其实该部分迷宫是“一本道”，一直往新的传送点前进便能到达目的地，之后进入摇篮区画・後半；

3.后半区域要激活几个传送点里面的机关，其中比较头疼的是左下角的悬浮平台谜题，落脚的悬浮平台会根据玩家敲打的方向移动，比较靠谱的方法是一直朝有水晶的方向移动。激活全部传送点后过关，进入星核神殿。

星核神殿

剧情过后进入和好友シグナ的战斗，由于是单挑，在战斗中无法使用ノイ的能力，因此本战也十分考验各位的操作技巧。此外，本战是特殊的2D场景，也就是说只能依靠左右移动来回避攻击，其中连续攻击可以利用2段跳旋回到シグナ身后进行反击，其余招式建议以防御为主，看到他的剑发出红光就要做好防御的准备，不过在升级技能前防御的有效时间很短，对操作没有信心的玩家可以拉开距离再寻找反击的机会。

光尘の领域

1.和之前的迷宫相比本关简直就像送分一样。本迷宫的主题是跳跃，玩家要通过会消失的黄色立足点和钻石外形的移动平台前往目的地。值得一提的是，由于本关地图很大，因PSP的机能限制不能很好的表现出距离感，各位一定要确保下一个移动平台在自己可涉及到的位置再跳过去，否则很容易因为掉落伤害导致贫血。

中枢・星座球

BOSS ゼクスト・ジキュリアス

本关是和最终BOSS的二连战，中途无法出来补给或是存档，进入迷宫前最好将便当带满，并把身上的装备全部更新到最好的货色。第一场战斗是和神话预言者ゼクスト的战斗，开场时ゼクスト身边有保护罩，我们需要破坏围绕在场地周围的光球才能抵消防御罩。和ゼクスト的战斗共分为三个阶段，不同之处仅在于光球的数量，每经过一个阶段光球的数量便会增加，不过仅需破坏其中一个光球就能消除防御罩，因此建议各位搭配几种远距离的瞬发魔法，转换阶段后一路追着同一个光球打即可。至于ゼクスト的攻击不难躲避，也可以采取开启屏障的方式免除威胁。

BOSS ステル・アラクラン

第一阶段

战斗开始后需要使用齿轮・抓取从尾巴来到它的腰部，寄生在此处的ゼクスト同样带有保护罩，我们需要破坏周围的核心才能对其造成伤害。该阶段BOSS比较有威胁的招式就是弹幕攻击，建议使用屏障抵消伤害。

第二阶段

第二阶段同样利用齿轮·抓取从尾巴到达上方平台，本阶段我们需要先击破任意一只手臂，之后沿着手臂到达第三层平台。不过此时我们必须先破坏位于手心的核心才能对BOSS本体造成伤害，BOSS的攻击方式并不丰富，配合冬系大招“ホワイトノヴァ”可一口气解决。

第三阶段

这个形态的ステル很像蝎子，由于只有等它用尾巴扎向地面的时候我们才能用齿轮·疾风爬到核心部位，因此在BOSS使用其他招式时就不要理会它了，专心躲避等待时机便是。

上去之后的打法与之前两个阶段没有多大区别，依然是全力攻击核心部分，由于本阶段也是正篇中最后一场战斗，如果便当还有剩余就不要客气了，用尽全力消灭它吧。

分支任务

异世界の调查

委托人所在地：小岛西南方的博物馆内

此次任务的目的是调查星都四个迷宫中的古代石板，其中第3区域的石板在初始地点右边，第4区域的石板位于关底传送点右上方，至于其他两个区域的石板位置如图所示。





后日谈

那由多の星たちに

アストロラーベ内部

1.能行动后前往小岛北端的悬崖，剧情后系统解放，此时可以自由活动了。后日谈的主线剧情为隐藏BOSS二连战，由于ノイ没有参战，因此战斗难度远高于最终章。建议各位先将等级提升至Lv.47左右并习得大部分技能再来挑战，否则会因为输出问题打得无比痛苦。除了使用料理外，完成ノイ的支线任务“四神像の击破”也能快速提升等级，等一切准备就绪便前往“星の庭园”吧，调查最深处的机器选择第一项“アストロラ–ペ内部に向かう”→第二项“觉悟はできた”进入最终决战。



BOSS ラ-ベヴァルゴス

第一阶段

和两个隐藏BOSS的战斗要点分别是“以快制胜”和“耐心”，与这个大机器人的战斗便是越快越好，否则很容易被它超高的攻击力和场景机关秒杀。在第一阶段需要打坏BOSS的左右手，BOSS的招式为手掌拍击和挥舞，其中拍击会引发冲击波，建议拉开距离用2段跳回避，或是看准时机防御。而挥舞是最令人头疼的招式，虽然手掌的移动轨迹很单一，但是攻击速度奇快无比，在手掌停顿后就要按键防御。

第二阶段

破坏手掌后战斗进入第二阶段，此时我们要将左右两边的齿轮打红，从而使立足的平台上升，除了第一阶段的招式外，在第2层BOSS还会丢炸弹进行干扰，最好舍弃平砍，用技能快速打红齿轮。等平台移动到第3层就能攻击到BOSS的核心，注意此时BOSS会释放大威力的激光攻击，切勿贪刀。

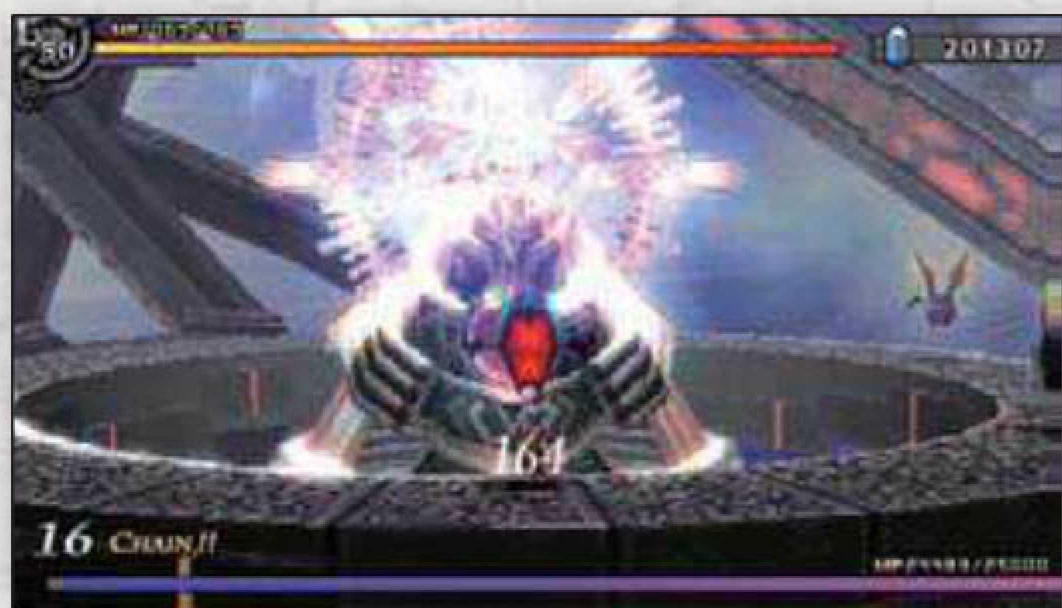
至于第三阶段和第二阶段差别不大，只不过立足的平台上多了激光攻击，虽然激光损血不多，但会让我们陷入硬直，此时很容易遭到BOSS的追击。值得一提的是，最后一战的难度远不如本战，建议在此阶段多用点补给品拼血。

BOSS ノイステラディア

这场战斗比较特殊，我们无法直接给予敌人伤害，只能通过击杀四周的杂兵攻击BOSS，一次能削减她500～700体力。BOSS分为5个形态，前4个形态分别对应4系属性，比较难缠的是血跌破20000后使用的冰系魔法和跌破15000使用的火系魔法。

冰系形态中BOSS的招式为龙卷风和冰柱冲击，其中龙卷风会往中间靠拢，提前往两边跑开即可，冰柱没有什么太好的躲法，需要看准时机2段跳回避；在进入火属性模式后供我们立足的地板会随机烧红，由于此时无法使用齿轮力量，只能跳到其他地面回避攻击。注意在该阶段BOSS会使用陨石术，如果没有躲避空间建议进入红地板，损血远不如被陨石砸中。

在最终阶段BOSS会在场景四周召唤出为其提供暗黑能量的暗黑花，此时我们要以最快速度清光全场的暗黑花，成功便能对BOSS造成伤害，失败只能硬吃下BOSS的攻击。



分支任务

四神像の击破

委托人所在地： 自动领取

和守护神殿的四神像强化版战斗，虽然敌人的攻防能力有所提高，但战术还是老一套，而我们现在也有不少强力魔法和攻击技能，要胜利并非难事。



开かずの箱

委托人所在地： 小岛西边

受师傅之托，我们要重新调查封印四大守护神的装置。按“太古の岩礁・春”→“丰穰の仙道・夏”→“天冲き灵山・秋”→“神和ぎ水洞・冬”的顺序调查封印点即可。



ご先祖へのお供え

委托人所在地： 广场左边的村长家

和村长对话领取任务后，按照广场右下的牧场→小岛东南方的码头和捕鱼师傅家→酒场的贸易商的顺序和相关NPC完成任务对话，再调查“星の庭园”灵棺中间的花。



衫期实绩列表

实绩	点数	入手方法
便利屋始动!	50	剧情奖杯
双たる巨岩	50	
招雷水君	50	
歼灭の魔甲	50	
灼热凶兽	50	
审判の车轮	50	
琥珀の暴翼	50	
绀碧の刚鬼	50	
翡翠の剑王	50	
红莲の魔帝	50	
星伐骑士	50	
神话を导く者	50	
虚无なる星核	50	
纯洁の神铠	100	
乐园の纺ぎ手	100	
新たなる日々	50	
弛まぬ好奇心	100	完成10个关卡
钢铁の探究心	100	完成50个关卡
果敢な战士	100	打倒200个敌人
历战の斗士	100	打倒2000个敌人
狮子奋迅の猛者	100	打倒5000个敌人
秘剑乱舞	100	使用剑技打倒100个敌人
魔道无双	100	使用魔法打倒1000个敌人
百花迎击	100	成功防御100次敌人的攻击
不屈の精神	100	掉落20次
破坏の化物	100	破坏1000个场景物体
晶石マニア	100	获得5000个小晶石
快进气锐	100	无伤完成10次关卡，推荐在第一关进行
百花连击	100	达成CHAIN100
星雨の如し	100	达成CHAIN200
电光石火	100	1分钟内完成一个关卡，选择最初一关一路回避前进即可
继续の粋人	200	总游戏时间超过50小时
残され岛の英雄	200	完成全部任务，需要2周目才能完成
战记の语り部	200	获得全部敌人的情报，需要二周目解锁全部季节
グルメマスタ−	200	学会全部便当
ウェポンマスタ−	200	入手全部装备
万象の缲り手	200	入手全部的魔法
一流コレクタ−	200	寄赠全部珍贵道具给博物馆
免许皆传	200	完成锻炼手册，需要二周目才能解锁
异世界の踏破者	200	完成全部关卡
星片观测士	200	解析全部9种星の欠片
学者の卵	100	完成中等难度
本来の逸材	100	完成困难难度
星海を识る者	100	完成最高难度，需通关才会出现
小さな巨人	100	等级到达50
百万长者	100	金钱超过一百万
みっしぃの友	100	找到全部みっしぃ
那由多の轨迹・制霸	400	获得全部实绩





上手后本作给人的感觉更像是《双星物语》和《伊苏》的结合产物，无论是吃料理能加经验的设定还是物理魔法相互结合的战斗方式都让玩过《双星物语》的玩家感到无比亲切。游戏的难度不高，即使是不擅长动作游戏的RPG玩家也大可不必担心无法通关。惟一美中不足的是游戏的语言量太少，白白浪费了强大的CV阵容。

文 乌冬 美编 咕噜



本作的主流程不算长，相信很多玩家都已经通关了。这次的研究主要以自由任务里的超级BOSS关卡内容为主，另外还有全机体的获得方法，还没有收集齐机体的玩家可用来查漏补遗。

ACT 动作・动漫&机器人

机动战士高达SEED 激战宿命

机动战士ガンダムSEED BATTLE DESTINY

NBGI	日版	2012年6月7日
1～4人	5980日元	无对应周边

超级BOSS任务要点

超级BOSS（ハイパ–ボス）是自由模式EX关卡里独立出来的一个系列任务，对手以故事模式中的各种BOSS为主，虽然这里可以选三架僚机出战，不过敌机的实力也是非常强，最好是把故事模式的任务全部打到S评价开了改造上限限制解除，然后把机体和武器全改后再来挑战。

传说の始まり

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	地上专用不可出击

对手只有强袭高达一架机，不过前面也说了，这个系列任务里的敌人都非常强，不改满武器的命中基本打不中，不过就算改满了也还是很吃力，最好用有预测射击的机体来打，然后用数量优势进行压制。当强袭高达的HP低于一定程度时会使用SP技，不过它的SP技攻击距离很短，只要保持一定的距离基本中不了。

夺われた【G】

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	无限制

对手是圣盾、暴风、决斗和迅雷四架高达，由于是陆地战，敌人的行动没有空间战那么多变，改满的武器预测射击还是能打中的。四架高达里因为迅雷高达会使用隐形使我方锁定短暂失效，最好是先对付其他机体，把它留到最后。另外圣盾高达的SP技为以自身为中心的范围型，战斗中要和它保持一定的距离，以免它对僚机放SP技时被波及进去。

道を外れた者たち

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	地上专用不可出击

敌人是红异端、蓝异端和金异端，前面两架的SP技都比较好躲，棘手的在于金异端的SP技旋转炮，这招为水平的360度，需要垂直移动才能躲得掉，如果来不及就只能防御了。

ソロモンの噩梦

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	宇宙专用不可出击

敌人是《高达SEED》的三小强，建议先对付较弱的强夺高达，它的主射击武器为实弹型，而且SP技也是近身的，用有PS装甲的机体保持一定距离打射击战会很轻松，等击坠它累积了一定的SP后就可以对付剩下的两架了。

月下の狂犬

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	地上专用不可出击

对手一开始的机体虽然有诱导兵器，不过由于是实弹型，用有PS装甲的机体对付基本没有难度。他被击坠会驾驶新的机体再次出场，不过这架机体的装甲比之前那架要薄不少，普通的预测射击就足以解决。

切り裂きエド

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	宇宙专用不可出击

敌人只有一架机，还是近身型机体，以数量优势打射击战会比较轻松，基本还没等到它出SP技就死了。



煌く凶星【J】

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	宇宙专用不可出击

虽说敌人是量产型机体，不过能力很高，而且是三连战，HP消耗得很严重，SP技最好用机师的超级模式，能一定程度上减少伤害。另外这系列的任务都是没有补给品的，弹药也得省着点用，一般的时候用有预测射击的武器来打，当敌人被击倒后换其他的射击武器追击。

高みを往く者

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	地上专用不可出击

同时对付两架亥柏龙高达，亥柏龙高达的特点在于会使用防护罩减免伤害，不过非ACE机那架能力较低，可以先对付它，等有了SP后再对付另一架。

勇敢なる者

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	地上专用不可出击

X异端的三连战，头两架比较好对付，最后一架由于有诱导兵器，回避起来有一定的难度，如果有SP的话就发动超级模式来打吧。

サ-ペントテ-ル

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	地上专用不可出击

同样是一架ACE机和一非ACE机的组合，顺序上虽然也是先打非ACE机，不过要注意它会使用SP技，战斗时不要靠得太近。而ACE机的SP技为直线型，以它为中心绕圈来打基本很难中。

裁きの神意

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	地上专用不可出击

敌人只有一架神意高达，围攻基本很快就能解决。躲龙骑兵器的要点在于要时刻保持移动，否则被打出硬直很容易受到龙骑兵器的追击。

信念と正义の刃

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	宇宙专用不可出击

敌人是一架正义高达，同样是和僚机一起围上去就没有难度的任务，注意不要进入建筑物的死角处导致无处可逃而中弹就可以了。

天翔ける自由の翼

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	宇宙专用不可出击

上一关打完正义高达之后，这次就轮到自由高达了，不过这个任务的地形很开阔，总的来说比上一个任务还简单一些。

自由と正义

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	地上专用不可出击

正义高达和自由高达同时上阵，并且两架机都是装了流星装备的，攻击力非常高，自机基本中两枪就报废了，不过装了流星装备的两架机会变为MA的移动方式，只要不和它们面对面基本就不会有中弹的危险。当两架机的HP低于一定程度后卸下流星装备，这样的威胁反而还大一些，为了避免它们两机同时卸装备，建议先集中火力解决其中一架。

新たな力

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	无限制

脉冲高达的剑装和炮击形态都比较好打，空战形态用可预测射击的武器变跑边打也没问题，注意别被SP技打到即可。



救世主

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	宇宙专用不可出击

虽然我方有数量优势，不过救世主高达变为MA形态后的速度非常快，很容易就会被它近身，这时要果断进入超级模式，没有SP的话边防御边拉开距离。

エクステンデッド

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	宇宙专用不可出击

《高达SEED DESTINY》的三小强，比《高达SEED》的要强出不少，趁僚机还在的时候不惜SP先击坠一架或两架，否则僚机被击坠后就要面临一打三的困境，对我们非常不利。

アクタイオン・プロジェクト

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	宇宙专用不可出击

《高达SEED 观星者》的三人组，其中蔚蓝决斗和翠绿暴风比较好对付，可以先把它们两个解决，这样也有较多的SP用来打最后的漆黑强袭。



破坏の权化

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	宇宙专用不可出击

非常难的一关，这系列任务里的毁灭高达集火力、机动性和装甲于一身，我们打它基本是挠痒，而我们被它摸两下基本就顶不住了。这里推荐使用观星者高达，开场后先用副武器加满半条SP槽，然后边防御边接近毁灭高达，当成功近身后发动机体的SP技，毁灭高达中招后会因为连续硬直而无法动弹，这期间继续用副武器补SP，等SP技效果一过就马上再用，如此反复。

运命を切り开く力

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	地上专用不可出击

这关的对手为命运高达，前期的战斗没有难点，关键在于后期命运高达的SP技高机动模式发动后，这时就算预测射击也很难打中它，这里依旧用观星者高达会比较轻松，发动机体SP技后趁它攻击的空隙用蓄力冲刺接近，只要能碰到它就是我们的胜利。

语り继がれるもの

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	地上专用不可出击

比起上一关的命运高达，没有高机动模式的传说高达可以说非常简单了，用有预测射击的机体或观星者高达都可以。

砂漠の虎

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	宇宙专用不可出击

巴尔特菲尔德机体的三连战，最初的拉古虽说HP不多，不过机动性很高，在它身上浪费太多弹药可能会导致接下来的两架机弹药不够用，不过由于三架机都是单独出现的，可以用观星者高达应战。

エンデュミオンの鹰

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	地上专用不可出击

穆机体的三连战，两架MA的装甲很薄，使用预测射击就能解决，接下来的一架机想怎么打就看个人了。

尽きることのない正义の想い

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	宇宙专用不可出击

对手只有一架无限正义，还是在观星者高达或者有预测射击武器的机体之间二选一，个人比较推荐前者，因为无限正义的SP技对中远距离的命中很高，而需要作近身战的观星者高达会比较有优势。

解き放たれし自由の翼

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	地上专用不可出击

也是只有一架机的任务，对手为强袭自由，相信到了这里该怎么打就不用多说了。

ウルトラエ-ス

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	地上专用不可出击

无限正义、强袭自由、传说和命运四架高达齐上阵，这个系列任务中最难的一关。推荐机体为流星装备的强袭自由高达，技能用憎恶+下克上+修复，开场后不用锁定直接开炮，一般可以打掉最近的强袭自由高达接近一半的HP，接着从卸下流星装备，用普通形态把另外的一半打完。第二个目标推荐有龙骑兵器的传说高达，因为龙骑兵器很缠人，先打其他目标的话很容易遭到龙骑的偷袭。最后的无限正义和命运高达的击破顺序就看个人喜好了，可以两架一起打，因为命运高达发动SP技后基本很难打得到，这时可改变目标打无限正义。由于四架机体的攻击力非常高，SP技一定要用机师的超级模式，战斗中一有危险就得发动，否则可能被瞬间蒸发。

机体获得方法一览

C.E.71 地球联合	
机体名	入手方法
ストライクガンダム（换装）	“闪光の刻”过关
ストライクガンダム	“燃える砂尘”过关
カラミティガンダム	“たましいの场所”A评价以上

机体名	入手方法
レイダーガンダム	“オーブ开放作战”过关
フォビドゥンガンダム	“终末の光”过关
メビウス・ゼロ	“伪りの平和”S评价以上
ストライクダガー	初期机体
ロングダガー	“フェイズシフトダウン”过关
ロングダガー・フォルテストラ	“フェイズシフトダウン”S评价以上
ロングダガー（ジャン专用）	“密林のオオカミ狩り”过关
ロングダガー・フォルテストラ（ジャン专用）	“密林のオオカミ狩り”S评价以上
デュエルダガー	“舞い降りる剑”过关
デュエルダガー・フォルテストラ	“舞い降りる剑”S评价以上
105ダガー（换装）	“宇宙に降る星”过关?
105ダガー	“伪りの平和”过关
ガンバレルダガー	“舰队救援任务”过关
ソードカラミティ（初号机）	“连合でアナザー南米の英雄”S评价以上
ソードカラミティ（2号机）	“第三次ビクトリア攻防战”S评价以上
ハイペリオンガンダム（1号机）	“ドレッドノートvsハイペリオン”A评价以上
ハイペリオンガンダム（2号机）	“宇宙舰队战”过关
ジン（ジャン专用）	“反攻の狼烟”S评价以上
パーフェクトストライクガンダム	“终末の光”过关

C.E.71 扎夫特

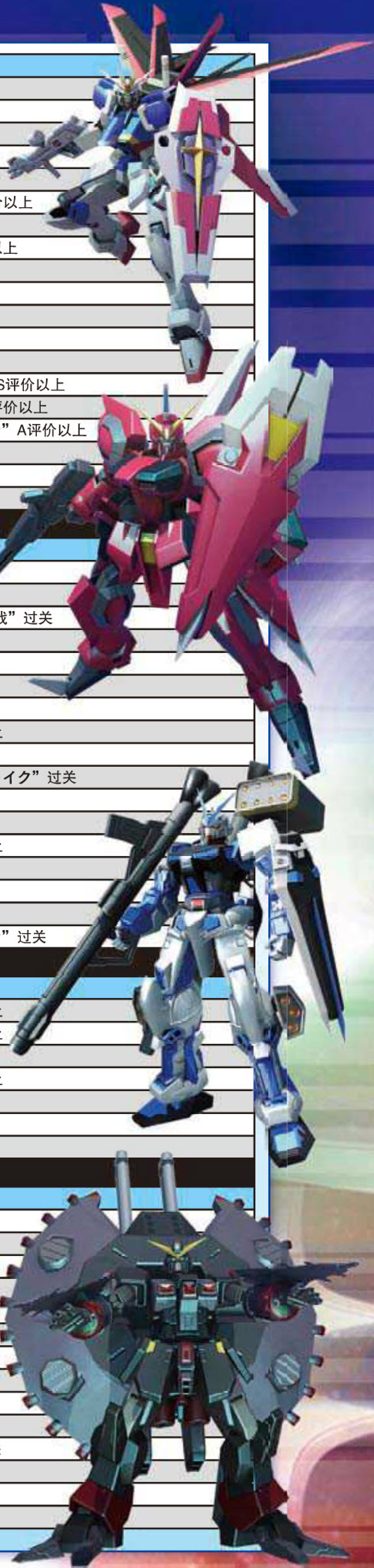
机体名	入手方法
イージスガンダム	“さだめの楔”S评价以上
デュエルガンダム	“低轨道会战”过关
デュエルガンダム・アサルトシュラウド	“デュエル所持で、パナマ攻略战”过关
バスターガンダム	“低轨道会战”A评价以上
ブリッツガンダム	“さだめの楔”过关
ジン	初期机体
ジン・アサルト	“攻势の机运”A评价以上
ジン（ミゲル专用）	“その名はガンダム”S评价以上
ディン	“激战の呼び水”过关
ディン（クルーゼ专用）	“オペレーション・スピットブレイク”过关
シグー	“侦察者の墓标”A评价以上
バクゥ	“砂漠の蜃气楼”A评价以上
ラゴゥ	“敌の包围网を破れ”A评价以上
ゲイツ	“开く扉”过关
ゲイツ（クルーゼ专用）	“开く扉”S评价以上
プロヴィデンスガンダム	“怒りの日”过关
ドレッドノートガンダム	“ドレッドノートvsハイペリオン”过关

C.E.71 大天使号

机体名	入手方法
フリーダムガンダム	“立ちはだかるもの”S评价以上
フリーダムガンダム・ミーティア	“终わらない明日へ”S评价以上
ジャスティスガンダム	“ラクス出击”S评价以上
ジャスティスガンダム・ミーティア	“终わらない明日へ”S评价以上
ストライクルージュ	“终わらない明日へ”过关
M1アストレイ	“舞い降りる剑”过关
M1アストレイ（ジャン专用）	“无重力战斗训练”S评价以上

C.E.73 地球联合

机体名	入手方法
カオスガンダム	“明けない夜”过关
アビスガンダム	“战火の萌”S评价以上
ガイアガンダム	“战火の萌”S评价以上
デストロイガンダム	“安息の祈り”过关
ウィンダム	“托された命运”S评价以上
ウィンダム（マルチランチャー）	“先制の一击”过关
ウィンダム（ジェットストライカー）	“战火の萌”过关
ウィンダム（ネオ专用）	“明けない夜”S评价以上
ダガーL	初期机体
ダガーL（ドッペルホルン）	“スクランブル”S评价以上
ダガーL（ジェットストライカー）	“ブレイク・ザ・ワールド”过关
ダークダガーL	“战いを呼ぶもの”过关
ダークダガーL（ドッペルホルン）	“战场の铃音”A评价以上
105スローターダガー	“ロード・スイーパー”S评价以上



机体名	入手方法
Nダガ–N	“予期せぬ遭遇”过关
ワイルドダガ–	“混迷への出击”过关
ザムザザ–	“ヘブンズベ–ス防卫战”过关
ストライクノワ–ルガンダム	“ロ–ド・スイ–パ–”S评价以上，“スタ–ゲイザ–”S评价以上
ストライクE	“进化するストライク”过关
ブルデュエルガンダム	“ロ–ド・スイ–パ–”过关
ヴェルデバスタ–ガンダム	“スタ–ゲイザ–”过关
エグザス（ネオ专用）	“战いを呼ぶもの”S评价以上
エグザス（モ–ガン专用）	“托された命运”S评价以上

C.E.73 扎夫特

机体名	入手方法
インパルスガンダム（换装）	“エンジェルダウン”过关
インパルスガンダム	“怒れる瞳”过关
セイバ–ガンダム	“残る命散る命”S评价以上
レジェンドガンダム	“オペレ–ション・フュ–リ–”过关
デスティニ–ガンダム	“最后の力”过关
デスティニ–ガンダム（ハイネ专用）	“最后の力”、“オレンジ・ショルダ–”过关
デスティニ–インパルスガンダム（1号机）	“变革の序曲”、“狂气の残滓”过关
デスティニ–インパルスガンダム（3号机）	“不灭のインパルス”S评价
ジンハイマニュ–バ2型	“世界が终わる时”过关
バビ	“ステラ”过关
ザクウォ–リア	初期机体
ザクウォ–リア（ルナマリア专用）	“血に染まる海”过关
ザクウォ–リア（ハイネ队仕样）	“オレンジ・ショルダ–”S评价以上
ザクファントム	“傲れる牙”S评价以上
ザクファントム（レイ专用）	“残る命散る命”过关
ザクファントム（イザ–ク专用）	“影に潜む刃”S评价以上
ザクファントム（ディアッカ专用）	“变革の序曲”过关
ザクファントム（ハイネ专用）	“骄れる牙”S评价以上
グフイグナイテッド	“极寒の强袭作战”过关
グフイグナイテッド（イザ–ク专用）	“变革の序曲”过关
グフイグナイテッド（ハイネ专用）	“残る命散る命”S评价以上
ザクウォ–リア（ライブ仕样）	“プラントの歌姬”S评价以上
ケルベロスザクウォ–リア（ラガシュ基地仕样）	“失われた小队”S评价以上
ケルベロスバクゥハウンド	“砂漠の阳炎”S评价以上

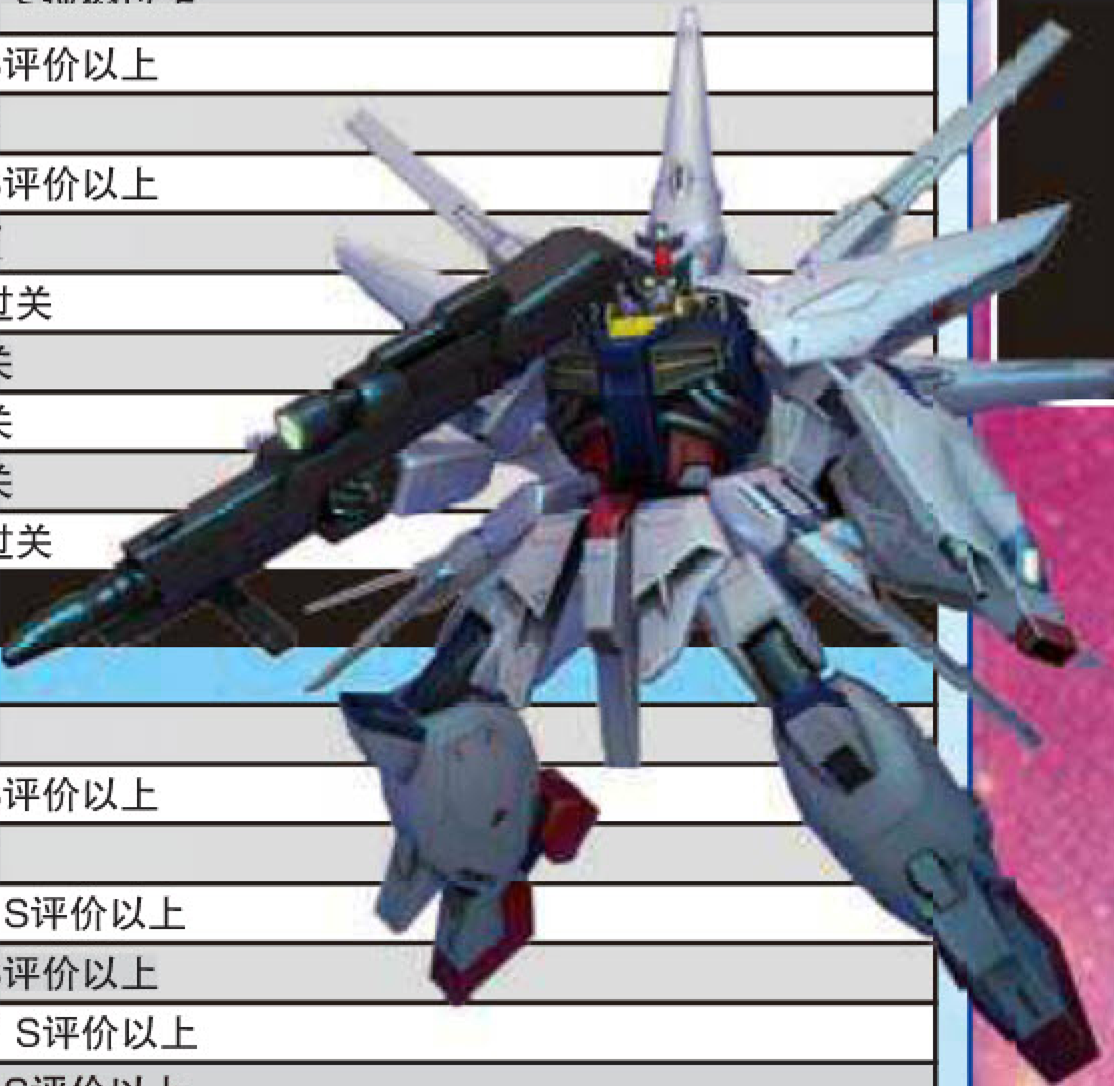


C.E.73 大天使号

机体名	入手方法
ストライクフリ–ダムガンダム	完成C.E.73 大天使号路线
ストライクフリ–ダムガンダム・ミ–ティア	“选ばれた未来”S评价以上
インフィニットジャスティスガンダム	“黄金の意思”S评价以上
インフィニットジャスティスガンダム・ミ–ティア	“选ばれた未来”
アカツキガンダム（オオワシ）	“黄金の意思”S评价以上
アカツキガンダム（シラヌイ）	完成C.E.73 大天
ガイアガンダム（バルトフェルド专用）	“天空のキラ”过关
ムラサメ（バルトフェルド专用）	“雷鸣の暗”过关
ムラサメ	“燃える街”过关
M1アストレイ（シュライク）	“战火の荫”过关
ドムトル–パ–	“黄金の意志”过关

其他

机体名	入手方法
ガンダムアストレイレッドフレ–ム	“REDとBLUE”
ガンダムアストレイレッドフレ–ム・パワ–ロ–ダ–	“谜の新兵器”S评价以上
ガンダムアストレイレッドフレ–ム改	“アストレイズ”
ガンダムアストレイブル–フレ–ム	“REDとBLUE”S评价以上
ガンダムアストレイブル–フレ–ム・フルウエポン	“谜の新兵器”S评价以上
ガンダムアストレイブル–フレ–ムセカンドリバイ	“アストレイズ”S评价以上
ガンダムアストレイゴ–ルドフレ–ム	“REDとBLUE”S评价以上
ガンダムアストレイゴ–ルドフレ–ム天	“宿命の决着”S评价以上
スタ–ゲイザ–	“スタ–ゲイザ–”S评价以上
Xアストレイ	“ドレッドノ–トvsハイペリオン”S评价以上
ドレッドノ–トガンダム（ゲイツヘッド）	“ドレッドノ–トVSハイペリオン”过关
ジン（イライジャ专用）	“REDとBLUE”S评价以上



文 苍穹 美编 咕噜



本辑研究为各位读者补完通关后追加的第6个树海迷宫的地图攻略，以及系列传统的三龙等隐藏BOSS的打法。上辑攻略中对于每个大地最后一种稀有食材的获得方式的描述有误，应为“在装备通关后得到的‘风乗りの号钟’、突破气流后到达的采集点得到”，特此更正并表示歉意。

RPG	角色扮演・迷宫探索	
世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神		
世界樹の迷宮Ⅳ 伝承の巨神		
Atlus	日版	2012年7月5日
1人	6279日元	对应邂逅通信
相关攻略研究：Vol.187 P142		



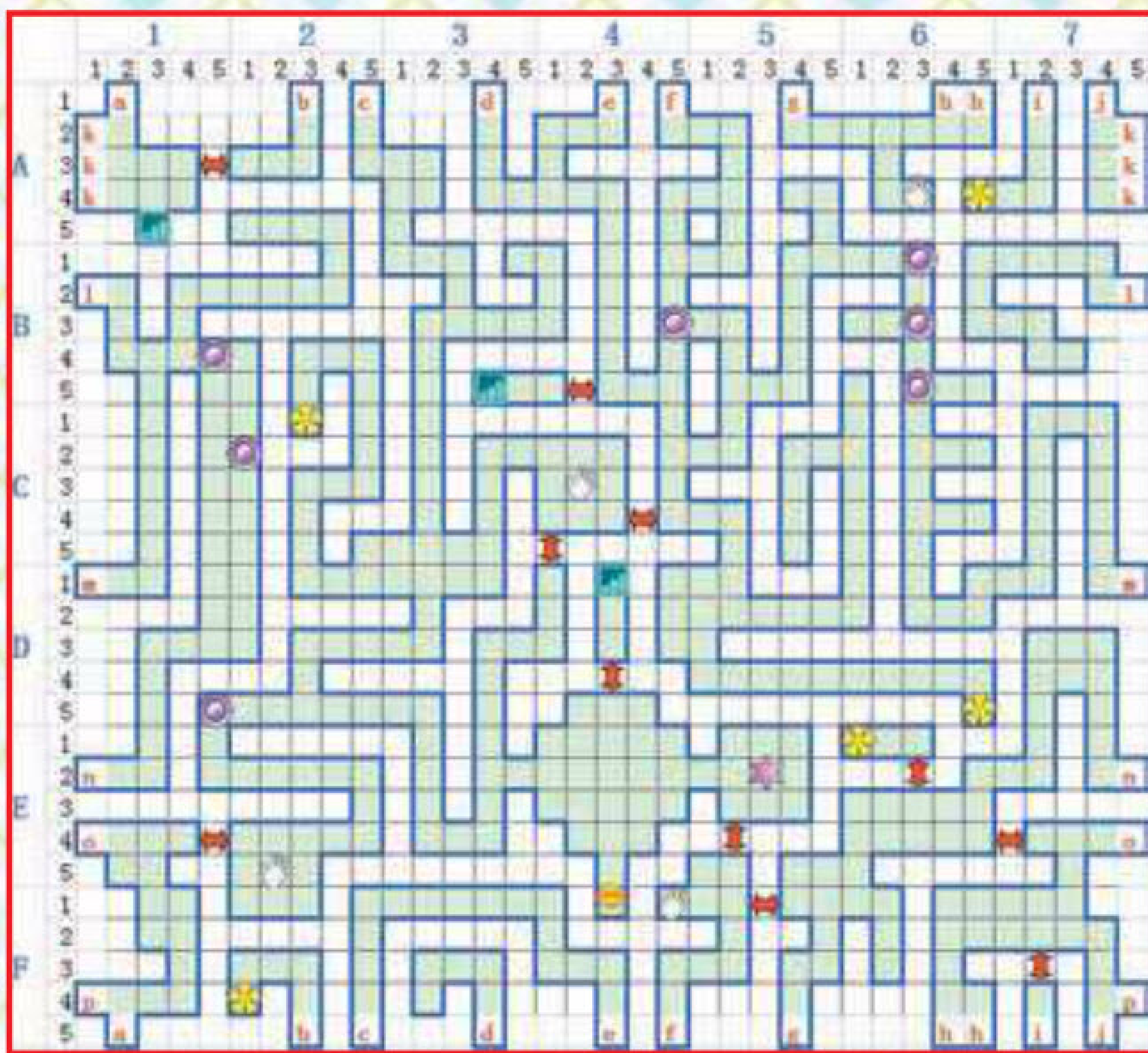
追加迷宫攻略

通关后前往统治院汇报主线任务，得到“タルシス大翼章”的同时从领主处得到情报——小迷宫“金鹿图书馆”上锁的大门已经开启，穿过大门就能到达第6个树海迷宫“暗国ノ殿”。从其他玩家的公会卡中登用角色时的等级限制解除，热气球装备“风乗りの号钟”能让玩家无视气流的影响飞行，第1和第4大陆的超高空会出现新的FOE“古空の支配者（HP=6441）”，孔雀亭中也会追加新的支线委托，下面为各位玩家逐一讲解。如果还想挑战正篇的最终BOSS的话，可以前往“深雾ノ幽谷”B1F的（4B-2,2）找巫女连续对话，选择YES后就能开战了。



暗国ノ殿・B1F

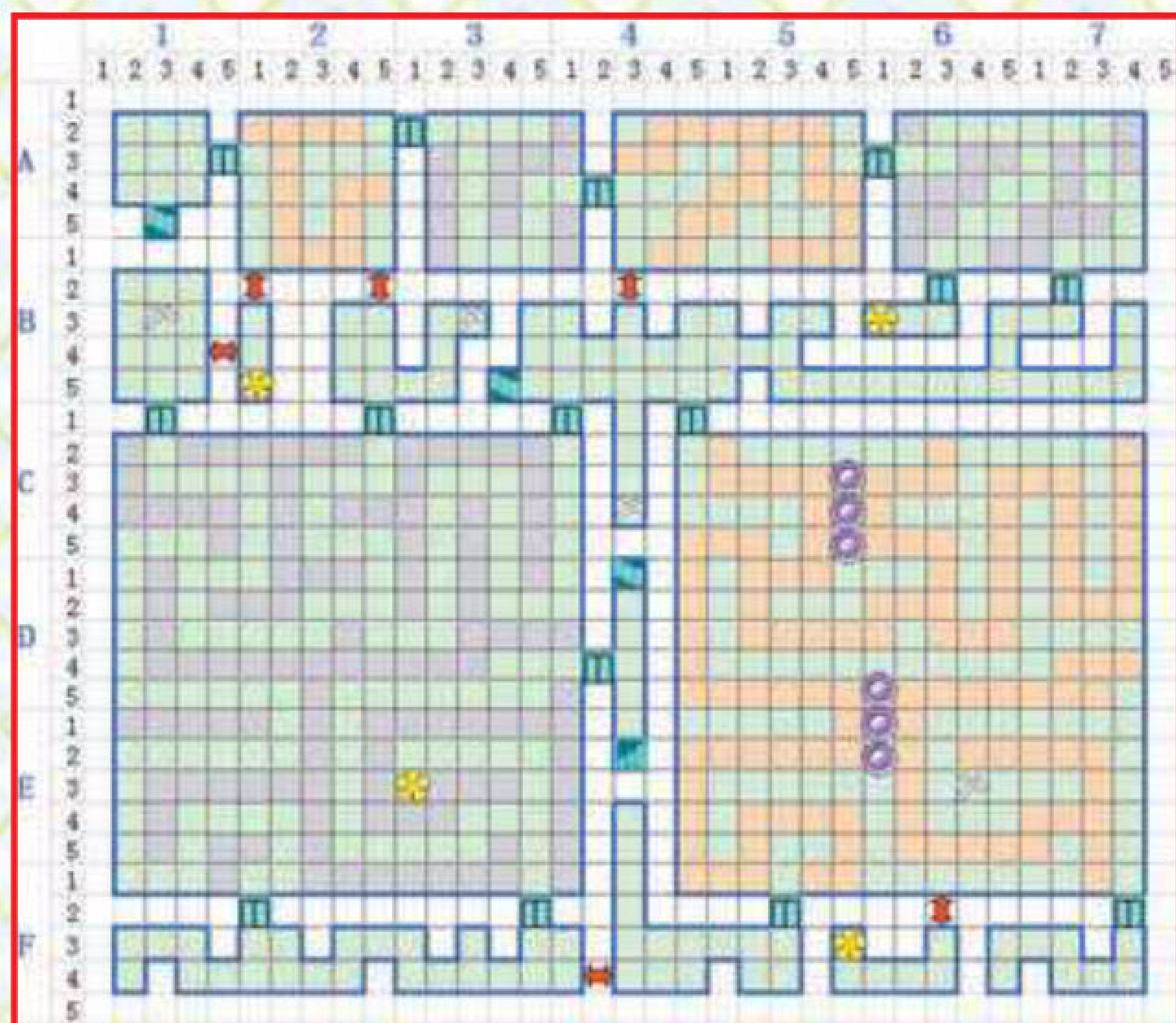
全新迷宫中的敌人看上去其貌不扬，不过一旦大意很可能就会全军覆没，因此杂兵战时也千万不要松懈。“痹れエリンギ”临死前的自爆伤害不低且带有麻痹效果，建议还是用属性印术将其击倒；用火属性攻击击倒“巨大な邪花”才会掉落特殊素材“焼け落ちた花弁”。B1F的整体路线比较绕，相比之下传送点虽然很多，但一一对应关系明显，不会显得太乱。在（3F–2,4）处选择YES吃下面包和浓汤，全员HP回复300、TP回复200；（7B–3,4）处恐怖的石像建议选NO不触摸，否则会被5只“破灭の花びら”偷袭，其石化成功率极高，准备不周全的话瞬间就会团灭。本层的宝箱也非常丰富，分别有“解剖用水溶液”（2C–3,1）、“アムリタⅢ”（6E–1,1）、“エレメントクローク”（2F–1,4）、“狮子の纹章”（6A–5,4），“护卫书・真”（6D–5,5）。



FOE・悪梦を运ぶもの（HP=5208）：以玩家正篇通关后的实力而言，此FOE并不算强力，由于其纵使看见玩家也不会进入警觉状态，因此不想打的话跟在它身后就可以顺利深入了。FOE惟一的也是最大威胁在于石化效果的头技“石化の瞳”，其锁定目标为我方全体且命中率极高，除了在战前食用相应料理外，战斗中尽量要保证令其全程处在头封状态，否则我方非常容易就会被团灭。值得一提的是FOE掉落的“惨剧の溜息”是实用道具“解剖用水溶液”的所需素材，正所谓“高风险才有高回报”，有能力的话不妨多刷一点留用，而特殊素材“毒缩の瞳孔”需要利用毒效果将其击倒才能掉落。

暗国ノ殿・B2F

本层迷宫非常别致，有两种特殊的区域：一是伤害地形区域（地图中用橙色表示），在上面行走的话会消耗HP，建议备足“斥候用の长靴”（所需素材“ウイ香”可在“冻てついた地底湖”冰冻状态下的采取点采集）；另一种是伸手不见五指的昏暗区域，当玩家踩到特定的点位后会被直接送回入口处（地图中用灰色表示），因此第一次走时不免会走不少回头路。其实两种区域之间是有相互关系的，玩家从地图上就可以清晰地看到，伤害地形恰恰对应昏暗区域中的可通行路线。因此在找到这个规律后，优先画出伤害区域的情况，然后画出昏暗



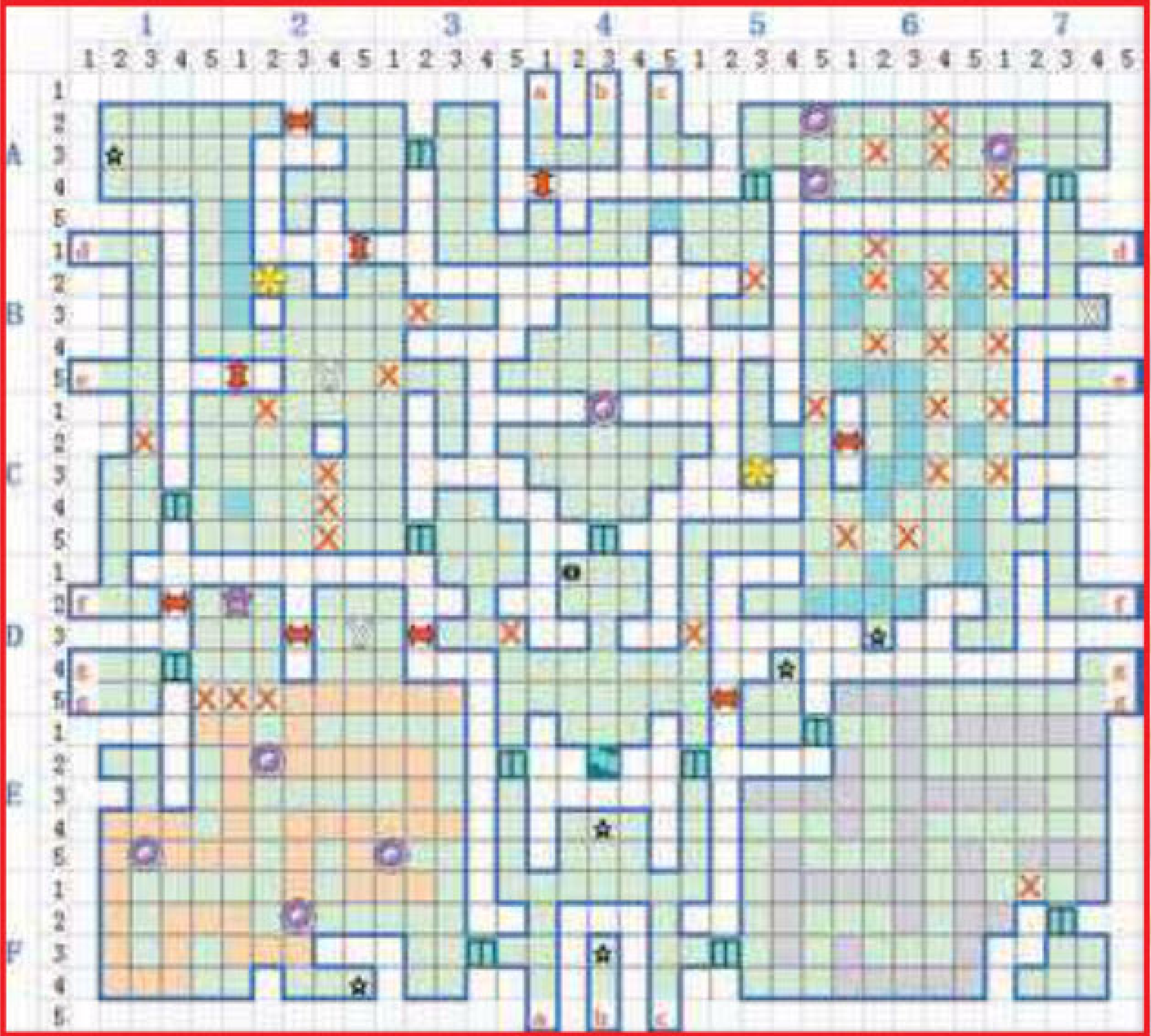
房间中的对应路线再进入探索就会非常顺利了。

新增敌人方面，“**ホウメイガス**”能提升其他怪物的物理攻击力，特殊素材“冻った心脏”需要用冰属性招式击倒；“破灭の花びら”的行动很快，且会对单体使用石化特技，特殊素材“破灭のつぼみ”要求用即死效果的攻击直接将其击杀方可掉落；“**ライデンジュウ**”比较特殊，平时是一副人畜无害的弱小形态，一旦玩家先击倒其身边的怪物，它就会巨大化且能力也得到大幅强化，“大放电”的伤害值很高，一定不能大意，想要把两种形态都登录到图鉴中必须要击倒其两次。宝箱方面（6B-1,3）、（5F-5,3）、（2B-1,5）与（3E-1,3）分别是“**アリアドネの丝**”、“暗杀者の短刀”、“咒术の墨”和“弓八幡”。在（4E-3,4）有一个少女人偶，将其捡起后带到（6F-5,4）的夫妇人偶身边，可以得到“血涂れの大锤”；（7B-4,3）有危险的标本，选择触碰“植物”或“昆虫”的话，突然来袭的怪物也有所差异，不想打的话就选择第3项离去；（1F-2,4）的餐桌处选择YES，全员HP回复300、TP回复200。

FOE・三头飞南瓜（HP=2519）、咒われし飞南瓜（HP=5038）、幻惑の飞南瓜（HP=7557）：3只南瓜头总是并肩前行，一旦玩家与其中一个开战，另两个就会迅速警觉并加入战团，因此想要挑战必须做好充分准备。开战时建议挑蓝色的“三头飞南瓜”下手，它的攻击招式多为头技，能够给我方附加腕封或混乱状态，不过其HP较低，虽然对于斩、突、坏、炎、冰、雷皆有抗性，但利用“原始の印术”、“破阵：亚空鸣动”、“アクセルドライブ”等强力无属性招式依然可以争取在其他FOE靠近前解决战斗。红色的“咒われし飞南瓜”对雷属性以外的攻击皆有抗性，不过防御力比“三头”低一些，它的招式以腕技为主，除了随机次数的物理攻击外，还有给我方全体附加脚封状态的“络め取るツタ”。绿色的“幻惑の飞南瓜”虽然HP最高但没有物理抗性，不过它的头技中除了攻击全体的“灼热地狱”、给我方全体附加头封的“惑乱の钟”外，还有回复型技能“愈しのまじない”，每次可回血1800左右，因此最为难缠。最好是能算好步数，在其加入战团前将其他的敌人解决，这样才有条件与其展开持久战。值得注意的是当3只南瓜头同时在场的话会使用合体技“南瓜弦乐三重奏”，效果为高几率令我方全体沉睡，不过只要强攻掉最弱的“三头飞南瓜”，合体技也就无法发动了。另外稀有素材“南瓜头”、“青白い咒骨”和“幻惑の稀ツル”皆为低几率掉落，想要确实拿到的话不妨使用“解剖用水溶液”。

暗国ノ殿・B3F

新出现的敌人只有沉睡的“赤狮子”，其基础数值不亚于FOE，特殊素材“赤狮子の猛牙”为低几率掉落。本层除了伤害地形和昏暗区域外，西北那片区域是之前在“瘴气の森”遇到过的恶臭区域，在其中只能走10步、之后就会被强制送回入口处。除此之外，（2D-1,2）处有一个点火装置，点燃后能令本层的冰块融化，开启新的道路或拿取宝箱“死のハンマー”（5C-3,3）和“知の宝典”（2B-2,2）。



想要顺利挑战与本作的最强BOSS需要花费一番周折，本层有两种特殊装置，一为圆筒形的药液注入装置（地

图中用☆表示），一为机台状的药液操作装置（地图中用◎表示）。在（4F–3,3）处破损的装置前调查可以得到“圆筒形の容器”，另外5个药液注入装置位置如下：绿色（1A–2,3）、黄色（6D–2,3）、蓝色（5D–4,4）、白色（4E–3,4）、红色（2F–5,4）。

根据地图上研究资料所得的情报，药液的正确注入顺序应为：绿→白→蓝→红→黄。完成以上操作后来到（4D–2,1）的操作装置前调查并选择“中身を部屋に注入する”（想要回去补给储存的话必须在此之前，否则前面的过程得全部重新来过），文字提示“……绝叫が响いてくる！”就表示BOSS已被顺利弱化。



FOE・モスロード（HP=6978）：飞蛾型怪物的变化不大，当玩家在其警戒区域战斗时它便会迅速靠近。FOE的主要伤害输出依靠的是随机次数攻击的腕技“切り刻み”，另一招腕技“狂気のリンプン”同时带有混乱和诅咒效果，因此战斗中应尽量尝试腕封。如果战斗中还有其他怪物的话，FOE依然会使用吞食技能来提高自身的攻击力。建议玩家抓住其炎、突的弱点，尽量速战速决。特殊素材“不思议なリン粉”是低几率掉落的，想确保拿到的话依然可以在即将击倒敌人的回合祭起“水溶液大法”。

BOSS・悪食の妖蛆（HP=10000）：首先面对肥大的妖蛆难度并不算高，其主要招式多为物理攻击，比如攻击全体并降低物防的头技“消化液”，攻击全体并附带击晕效果的脚技“地响き”，有扩散效果的脚技“ヘビープレス”等，而头技“防护の丝”则能提升其自身的物理、属性防御力。当战斗拖延至第8回合时，BOSS就会使出“力の暴走”，锁定我方全体的无属性攻击伤害极大，如果无法尽快击倒BOSS、主动令其进入第二形态的话，就建议用“イージスの盾”来抵抗。之后妖蛆同样会变化形态，战斗进入第二阶段。

BOSS・歪みし丰穣の神树（HP=70000）/悪を尊ぶ背德の蕾（HP=3000）/自己爱で花开く蕾（HP=3000）/勇气を嘲笑う钩爪（HP=3000）/欲に狂う黒き钩爪（HP=3000）：第二形态的BOSS分为5个部分，双蕾和双爪会复活，本体是后列的神树。玩家在战斗前完成了弱化操作的话，神树的HP会直接扣去一半，攻击力大幅降低，双蕾只在奇数回合行动、双爪只在偶数回合行动，更重要的是，在战斗中神树不会发动减少我方爆发槽的“虚无の结界”以及100%即死的“神々の黄昏”，这也是玩家能挑战它的前提。本体在弱化后的行动很有规律，具体为：刚转入第二形态的首回合使用“消耗の结界”，令我方次回合的TP消耗翻倍；玩家击倒任意花蕾或钩爪的次回合，BOSS就会睁眼并消除自身的弱化效果；第2回合用“消散の波动”消除我方的强化效果；第3回合用头技“メギドフレイム”进行全体炎属性攻击；第4回合用头技“カオスブリザード”进行全体冰属性攻击；第5回合用头技“サイクロンボルト”进行全体雷属性攻击；第6回合的头技“混沌の抱拥”效果为附加随机异常状态；第7回合用头技“深绿の圣柜”进行全体无属性攻击（花蕾和钩爪的数量越多、伤害值越大）；第8回合闭眼令花蕾和钩爪复活；第9回合再次使用“消耗の结界”并重复前面的行动规律。BOSS在闭眼状态时对全属性攻击皆有耐性，超高的防御力令我方基本打不动它，因此玩家不妨在前几个回合利用印术师的“ルーンの辉き”+“原始の印术”快速轰杀全部的花蕾和钩爪，这样在BOSS睁眼后才有余力对本体的攻击进行抵御。神树在睁眼后全属性皆为弱点，用来攻击BOSS的推荐战术是帝国骑士的“蓄力属性炮”，具体操作为“ドライブ”发炮后利用“强制排热”+“シャープエッジ”+“チャージエッジ”冷却炮剑的同时强化攻击，如果同伴使用了降低敌方属性防御的特技的话，帝国骑士再度发炮时的伤害值可突破1万！之后再利用满级“イグニッション”的特殊效果，配合“ドライブ”技连发对敌人造成连续的大伤害——此战术爆发性极强，但TP损耗也很快，且帝国骑士在使用特技过程中防御力低下，需要用城塞骑士进行保护。如果帝国骑士兼修武士职业并启动“罗刹”效果的话，伤害值也会有进一步的飞跃，不过危险性和TP的损耗也会大大增加。其他职业的进攻战术当然也可行，比如多个印术师的属性印术连发等，具体就留给玩家们自行研究吧！

追加支线委托

委托名称	报酬	完成方法
传说の食材を求めて	キングスライサ−、经验值65000	在4个大地收集来最后的稀有食材“黄金ガチョウの卵”、“黑いダイヤ”、“幻の黄金タラバ蟹”、“绝界山鲸”。前三个都在各大地超高空、突破气流后才能靠近的采集点，最后一个位于第6迷宫“暗国ノ殿”入口边
祸つ风、彼方より	金钱100000、经验值125000	在孔雀亭进行“情报收集”与世界树研究者对话后得到“扇状の铁片”，再到“深雾ノ幽谷”B1F的（4B−3,4）与NPC对话得到“半月状の铁片”，“金刚兽ノ岩窟”B1F的（3C−3,5）与NPC对话得到“古びた圆盘”，之后返回统治院对话得到“全にして一なる键”。前往“人食い蛾の庭”打开（3A−1,5）的上锁大门，击倒内部的FOE“イワォロペネレプ(HP=20000)”后把“エペタム”带回给研究者
炎の暴君の庭	マドラⅡ、经验值50000	在“风驰ノ草原”依次调查（1B−2,5）、（5A−2,5）、（3C−2,1），期间炎龙出现且久久不会离去，建议给热气球装上每次移动2格的“倍速巡航推进器”，方便逃跑
神酒と龙	ハマオⅡ、经验值50000	在“丹红ノ石林”调查（1A−1,2）并带NPC返回城镇，期间雷龙会出现，注意躲避
冰原の灵药	アムリタⅢ、经验值50000	在“银岚ノ灵峰” 等待冰龙出现后，拿取其掉落的“极北の结晶”5个，然后送往（5D−4,1）的热气球处
决战、伟大なる赤龙	金钱100000、经验值150000	与“风驰ノ草原”（5D−4,2）的热气球对话后，与帝国皇子一同击败“伟大なる赤龙（HP=30000）”
决战、雷鸣と共に现る者	金钱100000、经验值150000	与“丹红ノ石林”（5D−5,3）的热气球对话后，与舞者维拉芙（ウィラフ）一同击败“雷鸣と共に现る者（HP=30000）”
决战、冰岚の支配者	金钱100000、经验值150000	与“银岚ノ灵峰”（5C−5,4）的热气球对话后，与城塞骑士姬露约内（キルヨネン）一同击败“冰岚の支配者（HP=30000）”
决战、冥暗に堕した者	星と宙を司りし律、经验值200000	在“绝界云上域”东北的凹陷处击倒“冥暗に堕した者（HP=40000）”



想要挑战三龙首先必须完成相关的三个支线委托“炎の暴君の庭”、“神酒と龙”、“冰原の灵药”，这样在接下三龙的讨伐任务时，它们才不会对玩家的热气球造成威胁。进行挑战前需要做好充分的准备，由于本作中新增了料理系统，三龙的整体难度相较前作有所下降。每成功击倒一条龙，玩家的等级上限都会提升10，成功讨伐三龙后等级上限便能达到99。首次击倒三龙后隔一段时间它们就会在大地的固定位置复活，玩家可以自行前往挑战，不过以后就没有NPC战友的协助了。



伟大なる赤龙

（HP=30000）

挑战炎龙前建议在第一大地的东北超高空采集并食用“黄金ガチョウの卵”。下面先分析一下炎龙的攻击套路，头技“ファイアブレス”为对全体的炎属性吐息；腕技“ドラゴンクロー”为攻击一列并附加腕封效果；脚技“ドラゴンビート”为随机次数的物理攻击，有较高的几率把目标击晕；头技“とどろく咆哮”的效果为降低我方全体攻击力并附加混乱效果；头技“火龙の猛攻”是在3个回合内提升其自身的攻击力；当对方使出头技“炎の境界”降低我方的炎属性耐性后，次回合有极高的几率发动强力的“インフェルノ”，准备不足的话就会直接将我方全体击倒（也有可能发动的是ファイアブレス）。

针对敌方的炎属性攻击，玩家可以用城塞骑士的“防御阵形Ⅱ”和印术师的“炎の圣印”来减轻伤害，战前食用的料理也能提升我方的炎属性以及混乱耐性。此战中有帝国皇子巴鲁多尔（バールドゥール）协助，身为帝国骑士的他也可以使用该职业的主流攻击套路——属性炮，事先用“ホークアイ”降低敌方属性防御的话效果更为显著。当然，印术师的“ルーンの辉き”配合冰属性印术攻击也同样有效。不过此战不建议用爆发技作为主攻，爆发槽应该留着，当看到炎龙发动“炎の境界”的次回合，立刻使用“イージスの盾”（暗国ノ殿・B1F宝箱中获得）来完美化解敌方的攻击。最后，特殊素材“炎上した龙牙”要求以带炎属性的攻击将炎龙击倒。



雷鸣と共に现る者

（HP=30000）

挑战雷龙前可选的食材很多，只要能大幅提升我方雷属性耐性即可。雷龙的头技“サンダーブレス”为锁定全体的雷属性吐息；脚技“龙の铁锤”为攻击全体并附加麻痹效果；脚技“恐ろしき龙牙”是随机次数的物理攻击，会令目标的防御力下降；腕技“古龙の咒击”为攻击我方单体并回复自身的HP；当雷龙使用降低我方全体雷耐性的头技“雷の境界”，次回合有很高的几率使用全体高伤害并附加全封印效果的头技“轰雷”（也有可能发动サンダーブレス）；另外，取消我方全部强化效果的“咒われし远吠え”带有高几率的即死、诅咒效果。

应对雷龙的方针与炎龙基本一致，发动“雷の境界”的次回合以爆发技“イージスの盾”抵挡。雷龙最为麻烦的“咒われし远吠え”其实是有发动条件的，即当我方全体的强化效果总数超过7时才会发动，知道了这一特点的话玩家只要稍加注意就可以彻底抑制此招。与玩家协力战斗的维拉芙（ウィラフ）职业为舞者，手持的火属性武器能针对雷龙的弱点造成稳定的伤害。玩家可以根据战况让她使用“リジェネワルツ”辅助回复，或“チェイスサンバ”+“ラッシュダンス”连发展开追击。战斗中只要时刻关注我方的BUFF总数量（按Y键查看）即可，主攻战术依然是帝国骑士和印术师的属性攻击招式，特殊素材“带电した龙角”需要用带雷属性的攻击将雷龙击倒。



冰岚の支配者

（HP=30000）

挑战冰龙前推荐食用第三大地的稀有食材“幻の黄金タラバ蟹”，除了冰耐性外，也能提升一下即死和睡眠的抗性。冰龙的头技“アイスブレス”是针对全员的冰属性吐息；头技“劈く叫び”为给我方全员附加睡眠状态；腕技“龙乱锥”是随机次数、带有击晕效果的物理攻击；腕技“アイスクラッシュ”为附加头封效果的扩散攻击；在冰龙发动头技“冰の境界”的次回合，会有极高的几率使用大威力附带即死效果的头技“绝对零度”（也有可能发动アイスブレス）；除此之外，冰龙会针对自己的弱点使用雷属性攻击无效化的头技“アイスシ–ルド”；体力不足一半时有可能发动头技“冰河の再生”自动回复HP。

冰龙大部分招式的应对方式与其他两条龙没有太大区别，惟一需要注意的是当其使用“アイスシ–ルド”或“冰河の再生”时要及时用武士的“咆哮”或道具“ラウダナム”消除BUFF效果。NPC同伴姬露约内（キルヨネン）是城塞骑士，可以为我方同伴多形成一道屏障，在安全性方面有大幅提高。特殊素材“冻りついた龙皮”同样要用带冰属性的招式做致命一击。



冥暗に堕した者

（HP=40000）

击败三龙后才会出现“决战、冥暗に堕した者”的委托，龙神的整体实力要高出三龙一筹，不过由于其行动的规律性较强，掌握了方法就不难取胜。战前建议食用第四大地的毒性食材“メテオパンプキン”，提升全部异常状态的耐性。龙神在开战后就会发动“冥暗の咒缚”，取消我方强化效果的同时令全员进入封印状态，因此首回合不用急着加BUFF，先准备好足够的道具“テリアカα”解开我方的封印才能顺利实行后续的战术。龙神自己也会进入封印状态（头部必定封印，腕封和脚封二取其一），根据其封印状态的不同，后续的招式也就有所差异：腕技方面“ブラッドブレ–ド”为锁定全体的物理攻击，“デッドクロ–”则是随机次数的物理攻击、附带即死效果；脚技方面为三种属性的列攻击，“炼狱翔”为炎属性附带混乱、“冰砾波”为冰属性附带睡眠、“雷旋风”为雷属性附带诅咒。玩家要有针对性的使用城塞骑士的两种“防御阵型”或剑士的“パワ–ブレイク”和“マインドブレイク”才能减轻伤害。以后当龙神每次受到累积1万的伤害后，都会再次使用“冥暗の咒缚”，此招并不归属于头、腕、脚任一部位，因此封印是无法阻止其发动的。每到5的倍数回合龙神就会尝试发动超强力的无属性头技“ス–パ–ノヴァ”，对于我方而言一旦命中基本就是秒杀，因此玩家务必在5的倍数回合时确认BOSS是否处在头封状态，一旦没有就发动“イ–ジスの盾”来抵消其攻势。此战中玩家的队伍必须有一位封印高手（狙击手或方阵师），在战斗中确保龙神处在头封状态并尝试封印其他部位，才能够有效地限制住对方的行动，另外爆发技“黑雾”也可以用来有效地延长封印时间。攻击手段方面依旧是帝国骑士的蓄力无属性炮最为有效，在神龙处在头封状态时将其击倒就会掉落特殊素材“封じられた暗核”。





屏幕内外

——掌机屏幕发展回顾（下）

文 马修 美编 咕噜
友情协助 kyannlee狼鬼

上辑的《屏幕内外》中，我们讲述了掌机刚刚起源时的二极管屏幕以及单色屏幕的诞生、发展和淡出，比起最初的二极管屏幕，液晶不仅让掌机实现了轻薄和省电两大重要的便携要素，可以自由拼出各种图案、显示各种内容的点阵屏更让掌机也可以像家用机那样更换游戏，从而使整个掌机游戏行业突飞猛进、乃至形成游戏类型齐全、大作频发的百花齐放的盛况，形成了继街机、家用机后又一规模庞大的游戏市场，。技术的发展一方面让黑白液晶屏掌机完成了诸如使用时间在内的一次又一次突破，同时也宣告着黑白液晶屏掌机时代逐步走向完结。毕竟我们的生活是丰富多彩的，当液晶屏的彩色显示技术亦足以满足掌机的便携需求时，单色液晶屏便完成了其历史使命——然而比起单色液晶屏的应用，彩色液晶屏在掌机上就没那么一帆风顺了。本辑，我们就专门来讲述在经历了曲折发展后最终成为当今掌机标配的彩屏。

4 曲折发展的彩屏探索期

虽然以GB为代表的单色屏幕掌机给玩家们提供了无穷无尽的乐趣，但是对于彩色屏幕，说不期待是不可能的，但彩色屏幕从其应用到掌机上，一直到技术真正成熟，再到今天的彻底普及，掌机在彩色屏幕的应用称得上是一波三折，下面我们来回顾的就是掌机的彩屏沉浮录。

图案液晶屏的伪彩屏化

说到彩色游戏画面，当然也要提一下Game & Watch，这个可是非常早了，早在Game & Watch的时候，就通过在屏幕面板贴上彩色的固定背景图，以实现画面的彩色化。当然，主要的角色们依旧是黑炭般的猥琐小人——从技术上说，这样的彩屏甚至在二极管屏幕时代就可以实现，因为只要给遮板上的背景图案涂上色彩就可以，但背景丰富的话，遮板上的预置图案就难以隐藏了。而这个最早期的技术即便在今天的一些电子玩具中也有应用。



▲Game & Watch上有很多“伪彩屏”。

探路的山猫 Atari Lynx

固定背景彩色化的TN屏掌机并没有实现真正意义上的屏幕彩色化，真正使用彩屏的第一台掌机的还是老美的机器，推出这台主机的，正是FC诞生之前的业界霸主——美国公司雅达利。

Atari Lynx同样诞生1989年，机身比同年诞生的GB要大出不少，虽然同样是8位主机，但却已经支持了缩放处理功能，且可以实现最多8人联机。Lynx拥有3.4英寸的STN液晶屏，但与屏幕尺寸对应的是160 x 102的分辨率，比GB的还要低——这当然不是厂商偷懒，毕竟同时开发中的主机没有谁可以去参考。而且该掌机在屏幕后还安置了灯管作为光源，让玩家们在黑暗中也照玩不误。作为掌机，Lynx无疑是在彩屏背光掌机上探路的第一人，尽管4096色中同时显示16色在今天看来连柔和都难以算上，但也的确开辟了一个时代，尽管这个时代走得曲折而漫长……



▲最早使用彩屏也是最早使用背光光源的Atari Lynx，只不过背光得不太均匀。

全世界游戏重心转移到日本是雅达利无

可奈何的事实，随之带来的就是Lynx的游戏缺乏；而且由于使用背光彩屏，耗电量随之大增，3节干电池仅可以玩上两三个小时，相对于地球另一端的同年诞生GB的40小时的游戏时间，差太多了。

在Lynx依靠自家游戏足足坚持了两年后的1991年，雅达利又为这部主机推出了体积缩小版本Atari Lynx Ⅱ，但其颓势已经尽显，甚至被一年前诞生在日本的Game Gear的彩色屏幕给比下去。最终，这个彩屏与背光屏的第一个探路者，成为了仅为少数铁杆FANS收藏的边缘化藏品。


▲改进型主机，但右边的四个按键的分布还是那么奇怪……

顽强者的齿轮 Game Gear



▲GG的实际运行画面，屏幕上即能看出残影。



▲实拍的GG版《饿狼传说》运行画面。



▲可以随时随地看电视的掌机GG，不过不知道多少人会为了看电视买这部掌机。

如果在游戏界找个屡败屡战的顽强者，那么世嘉会当选得当之无愧，尽管世嘉最终还是选择退出了硬件角逐，但却也顽强奋战了7个世代，换做其他厂商败一次两次可能就退出了，但世嘉从一直坚持着，当然也包括1990年10月6日发售的掌机Game Gear。最初进入游戏界便遭遇失败的世嘉，在GB掀起新一轮的掌机大潮后，又紧追不舍地跟上了自家可更换游戏的掌机Game Gear，也就是GG。关于这台掌机相信很多玩家都知道了，其最大的卖点彩屏和可以看电视，但却带来了待机时间不足的问题。而且在那第三方全都心向任天堂的时代，游戏阵容也和任天堂的没法比。作为日本最先使用彩屏的掌机，GG屏幕的160 x 144的分辨率和GB完全相同，3.2英寸的屏幕尺寸则直追雅达利的前辈，可显示的颜色也同样是4096色，但同屏显示颜色达到了32色，比Atari Lynx足足多出一倍，也在屏幕后安置灯管作为背光光源——可以看出，GG在屏幕的使用上参考了Gameboy和Atari Lynx，但却都超越了两个参考对象，Geme Gear让掌机画面达到了一个新的高度。

虽然缺乏第三方厂商的游戏支持，但世嘉一贯有一整套拥有自己独特硬派风格的作品，爽快如《索尼克》、激烈如《怒之铁拳》，即便在后期，SNK也为其奉上了《侍魂》……但这毕竟只是一款8位主机，屏幕再有颜色，其分辨率也依旧和GB相等，如果说运行《索尼克》这种角色卡通的游戏时还不错，那么在显示真实比例的《怒之铁拳》和《侍魂》时会明显感觉到力不从心。而且由于和GB一样都是STN屏幕，因此即便在彩色世界中，残影问题依旧困扰着这个顽强的掌机的始终。

TFT背光液晶的掌机初应用 PCE-GT

前面我们说，GG在其诞生时让掌机画面达到了一个新的高度，但这个新高仅仅维持了两个月，便被同年12月1日发售的PCE-GT取代了。PCE-GT最大特征就是和PCE家用机共用游戏，在官方看来，这台掌机比起家用机晚发售两年，那么从发售伊始就应该不会被缺游戏的问题困扰。可惜事实并非如此，尽管以Hudson为主要支持者的第三方厂商都奉上了《天外魔境》、《街头霸王Ⅱ》、《恶魔城》、“《热血》系列”等知名大作，但大都是试探性地意思意思——总之，除了少有的几个大作，PCE上的游戏更多是走美少女路线。至于PCE当年划时代的CD游戏（PCE是首部采用CD媒体的游戏机），更是完全指望不上。



▲运行游戏的PCE-GT，画面的清晰度没得说。

除了游戏功能外，PCE-GT也可以随时随地看电视。大概是厂商NEC认为对于这部具有看电视功能并与家用机完全共通游戏的掌机来说，Game Gear那样颜色较少的STN屏幕满足不了需要，所以厂商C在这台主机上下了个大赌注——采用当时技术不成熟且造价颇为昂贵的TFT液晶屏，并且增加了背光板，没错，是背光板，在背光板的作用下，画面的亮度看着非常均匀，而PCE-GT也成为游戏史上首部使用TFT屏幕和背光板的掌机。


▲再来个绝的，和PSP、GBM两个后辈对比下屏幕效果。

另外，由于年代早普及量小，PCE-GT的屏幕究竟是反射型液晶还是透射型液晶至今尚无资料说明，但从屏幕看起来如同水晶般透明以及相当不错的画面显示来推测，PCE-GT很有可能使用的是早期的反射型背光液晶屏。

该屏幕的尺寸虽然和GB一样同为2.6英寸，但分辨率却达到了400 x 270，而且同屏显示颜色达到481种，比起当时的掌机，PCE-GT的画面不仅颜色鲜艳、线条细腻，更大大减轻了其他仍在使用STN屏幕掌机所困扰的残影问题。

这样的屏幕在当时称得上是豪华。但就如前面所说，尽管有如此众多的优势，但TFT液晶屏技术当时并不成熟，其最大的问题就体现在成本的控制上，高分辨率的TFT彩屏和背光板以及电视接收元件，让这台主机的售价在当时达到了44800日元（GB是12500日元，GG是19800日元）；而刚刚

豆知识 TFT液晶屏

全称Thin Film Transistor，学名叫“缩薄膜场效应晶体管液晶屏”，原理什么的这里就不科普了，就说下特点，主要有三个：1.可以显示24位真彩；2.支持最大分辨率达到1600 × 1200；3.响应时间短，有效地解决了残影问题。对于掌机来说，前两点在使用之初意义不算大，关键是第三点，使得屏幕的清晰度立刻上升了一个层次。而随着掌机的发展，第一点也越发重要起来。

最早使用TFT液晶屏的PCE-GT的屏幕和现代TFT液晶屏有一定差别，其点阵还是蜂窝状排列，给笔者这篇专题提供大量帮助的kyannlee朋友更发现PCE-GT存在烧屏的问题——即长时间显示静止画面后屏幕上会留下残影，这是后来一直困扰等离子显示器用户的问题，对于现代TFT液晶来说烧屏问题是完全不存在的，通过PCE-GT来看，烧屏问题在90年代初的TFT液晶屏上也出现过。

起步的TFT屏幕以及背光板的耗电量也相当惊人，6节干电池才够这个电老虎使用3个小时。在实际使用时还有个非常严重的问题——即看不清字，因为PCE-GT的分辨率虽然不小，但PCE的游戏却都是根据标清电视的分辨率做的，GT的分辨率不足以显示文字，成为伴随PCE-GT始终的尴尬问题。

种种不足，让这台掌机和GG一起，成为拥有彩色画面但败给黑白屏幕GB的典型，更引发人们关于游戏和画面的思考。

暮年的牧者 Nomad

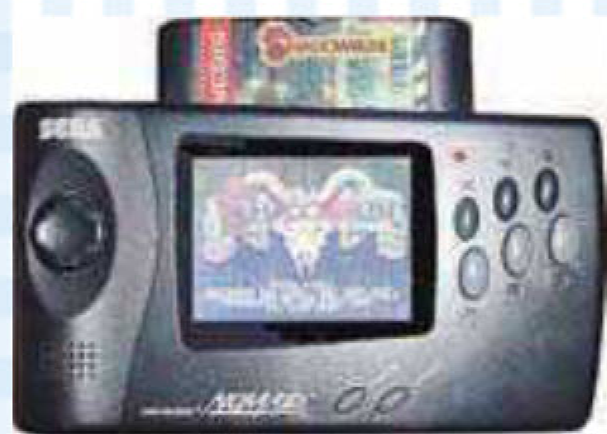
1995年10月，又一台与家用机共用游戏的掌机——Nomad（游牧民）诞生了。



▲Nomad比GG的体积还要大。

1994、1995年对于整个游戏业界而言是更新换代的两年，以3DO作为开荒者，SS、PS等主机的跟进，家用机的3D时代正式开启。尽管老牌厂商中世嘉第一个进入新世代，但世嘉似乎对于上个世代的主机MD败给任天堂的SFC仍然耿耿于怀，试图以掌机的形式让MD的游戏重新焕发青春——当时的主流掌机仍然是8位的黑白GB，如果以MD现成的游戏资源配上机能强大的主机，那么这样的掌机应该会受到玩家的欢迎。

和之前的Game Gear一样，Nomad也是又大又厚的砖头造型，但3.25英寸的屏幕在面板上的比例明显要比GG大出不少。比起PCE-GT来说，Nomad在屏幕上除了尺寸大，还有两项不如前辈，首先是Nomad没有采用PCE-GT那般大手笔采用前卫的TFT液晶屏，而是和GG一样继续使用STN彩屏，并且背光也依旧由灯管实现；然后是分辨率，Nomad的分辨率是320×224，值得一提的是，在分辨率比PCE-GT还低的前提下，Nomad上的MD游戏的文字显示却比PCE-GT要清楚得多——很显然，世嘉还是吸取了GG、PCE-GT以及GB的教训和经验的。但是在一些关键问题上却让这部主机再次败走，首当其冲的便是游戏，1995年MD已经作古，如果Nomad仅仅是兼容MD同时还有专有的游戏，那么大家还有盼头，但Nomad的定位却完全断了这部主机的新游戏路子；另一个问题是耗电，其电量消耗和MD主机等同，6节3号电池也只能撑上3个多小时，又一只不折不扣的电老虎，最终依旧以失败告终。



▲运行游戏的Nomad正面图，主机在设计上似乎有意给人一种偏的感觉……

PCE-GT和Nomad这两次家用机掌机化的尝试，都用上当时相当不错的技术和屏幕，由于和家用机游戏共享使得游戏阵容也得以保证，但却都以失败告终。留给业界的，是“掌机到底需要什么”的反思……

游戏男孩的彩色世界 GBC

相信很多人都知道任天堂那句“谋事在人成事在天”，事实上如果真的靠天吃饭，任天堂不可能走到今天，除了一票重量级的自家大作，任天堂对游戏机的成本和技术的平衡把握上也是常人难以企及的。GBC则是其众多精准出手的案例之一。

有种说法是任天堂在GB最后的几年里其实一直在着手开发新世代的掌机GBA，而GBC不过是临时推出狙击NGP的。而且据说早在GB和GG、PCE-GT酣斗得一塌糊涂时，任天堂也一直在考虑彩色屏幕在掌机上的应用，就如山内老爷子所说：“掌机即将

迎来高速发展。而这个发展不仅仅是销量和游戏上，便携技术高速进步带来的掌机性能提升也是其中一个重要环节。”



▲尽管服役时间不长，但GBC也留下了诸多大作。

关于GBC到底何时开始开发，这个实在是没法推断。尽管GBC初期不乏各种GB版彩色化的作品，但也有《勇者斗恶龙怪兽篇》、《瓦里奥大陆2》这些非一朝一夕可以完成的大制作。总之，任天堂真正意义上的彩屏掌机终于来了，而且时机恰到好处，其发售日正好压了NGP一周，加上随之而来的大作群，以及彩屏带来的体验，让任天堂非常轻松地战胜了少年轻狂的挑战者。

抛开游戏上的天差地别，GBC比起GB，处理能力上尽管强了一些，但依旧还是8位机，那么彩屏真的就足以对抗NPC的16位机能了吗？还真的如此。掌机的游戏体验是一个很综合的感觉，NGP的16位机能固然使得其格斗游戏非常流畅，但GBC上只要缩缩水同样也可以做得不差，更何况GBC上更多是RPG、SLG这些对处理能力要求一般的类型。但GBC的TFT彩屏却比NGP的黑白STN液晶屏好出太多，首先就是拥有了非常丰富的色彩，在32768的颜色中最多显示56种颜色，虽说比起PCE-GT和Nomad的同时显示四五百种颜色差了近10倍，但也没有给人以颜色单调的感觉，更为对应黑白GB的游戏提供了简单的彩色世界；加上TFT本身的原理使得残影问题几乎不存在，这对于角色运动快而残影问题更突出的NPG来说更是天差地别。而且此时的TFT液晶屏，无论是成本还是功耗都控制得比以往任何一部彩屏掌机要好，其技术已经发展得相当成熟了。由于屏幕本身清晰度高，为了进一步控制成本和增加电池使用时间，任天堂并没有为自家这台首款彩屏掌机像以往的彩屏掌机前辈那样配上任何背光装置，哪怕像GG和Nomad那样的灯管都没有，而这也为其带来了2节碱性电池20小时的使用时间。无论是先来的NGP，还是最后使用STN黑白屏幕的主流掌机WS，都在GBC强大的游戏阵容、不低的使用时间以及清晰彩色的屏幕下，成为了败者。而彩屏掌机在经历了彩色图案液晶屏，彩色STN液晶屏、早期的TFT背光液晶屏，直到GBC的TFT反射液晶屏，彩色液晶屏技术才完全成熟，不会在成本和耗电量上再难为厂商和玩家。至此，彩色屏幕成为了今后掌机的标配，单色屏与彩屏在掌机领域的争端亦划上了句号。



▲GBC的屏幕虽然没有光源，但清晰度依然很高。

5 从无到有的彩屏光源过渡期

自从使用TFT反射液晶屏的GBC接连战胜了16位元的NGP和WS后，两个对手便也着手制定起对策起来，尽管在游戏阵容上依旧难以匹敌，但把屏幕做成彩色、并且有机能支撑，不求干掉GBC起码也可以在掌机市场谋求一席之地，为此SNK和Bandai都相继进行了彩屏尝试，甚至连韩国公司Game Park都在这短暂的无光源彩屏时代留下了一笔。而这些公司都无一例外地吸取了世嘉和PCE的教训，没有为掌机配上光源，而是和GBC一样采用反射液晶屏，在电池技术尚不足以支持自带光源屏幕的年代，这些掌机在提供五彩缤纷的画面的同时，也都有效地为玩家保证了游戏时间。

再战的格斗王 NGPC

面对GBC的成功，SNK很快就跟上了彩屏版掌机，即NGPC，而且速度比WSC快得多——1999年3月19日，在NGP发售四个月时间不到，新的彩屏版就来了。由于要满足高速的格斗游戏的画面的需要，以及对GBC的不服输，因此SNK给这台掌机果断选择了反射型TFT彩屏，这块彩屏的分辨率和NGP一样，在4096色中同显146色，同样没有加背光源，并进一步改善了用电，使得这台彩屏掌机的使用时间达到了40小时（2节碱性电池），刷新了彩屏掌机续航时间的新记录。但也仅此而已，错过了最佳时机的NGPC同样无法面对GBC汹涌的游戏大潮，其亲手打造的Q版格斗游戏尽管各个堪称经典但却都难以负担起主机普及的重任，而财政状况日益恶化的SNK在为其献上包括《顶上对决！SNK VS Capcom》等至今仍为格斗游戏玩家认可的辉煌一笔后，悄然淡出了硬件市场。虽然最后也低调推出机身缩小的廉价版的新NGPC，但其引起的波澜已经远非两个前辈可比。



▲同样采用TFT屏幕的NGPC，不光颜色上好过NGP，清晰度也大幅改善。

彩色的天鹅 WSC

2000年末，最后一台使用STN彩色屏幕、也是最后一台使用STN屏幕掌机的Wonder Swan Color（以下简称WSC）发售了。其前身WS尽管承载了横井军平一生的理念，但却赶上彩色屏幕取代黑白屏幕的大换代时代，终究没有取得预想中的成功，GBC完全奠定了其在掌机市场的霸主的地位。为了争取一席之地，Bandai又发售了彩色版的WSC，但此时不仅GBC占据了几乎全部的掌机市场，GBA也随着其发布而成为了人们的热门话题。为了谋求一席之地，Bandai没有在彩屏上和GBC上针锋相对地抗衡，而是在横井军平的遗训“运用过时的技术带来独特的乐趣”的指导下，依旧使用STN彩屏，但屏幕尺寸增加到了2.8英寸。由于WSC上主打的作品大多是RPG和SLG，因此残影问题对游戏的影响并不大，4096色中同时显示241色也比GBC要丰富不少，而且借鉴GBC的节电设计，WSC同样没有对彩屏进行背光设置——这也是掌机史上惟一一部没有背光光源的STN彩屏掌机，而游戏时间同样达到了20小时。



▶第四代掌机中最后彩色化的WSC，用的竟然还是STN屏。

但是和WS一样，生不逢时的WSC错过了与GBC正面抗争的最佳时机，前有GBC独霸市场，后有GBA顺利交接霸主地位，在省电和游戏阵容上都做得很不错的WSC，注定被边缘化。

进化的男孩 GBA

WSC赶在了掌机更新换代幅度最大的时代，而这次迈进的目标，就是Gameboy Advance，关于这台2001年3月发售的主机无需多言，很多读者应该都经历了这个时

代，如果是从GBC玩到GBA，更会惊叹这两代掌机之间的进化之大。这里咱们还是扣住屏幕这个主题，GBA的屏幕和GBC一样，依旧是TFT反射型液晶，无光源，屏幕大小为2.9寸，分辨率为240×160，屏幕看着比GBC大出不少，最大发色数更是达到了32768色，在机能的支持下，各种经典作品和新作带给了新老玩家无穷的乐趣，连续游戏时间也达到了10个小时。相比以前的所有掌机来说，GBA的综合表现无疑达到了一个更高的高度。

但是GBA却有一个至今都让老玩家难以忘却的不足——屏幕暗，同样是TFT反射液晶屏，GBC给人的感觉清晰鲜亮，而GBA却暗得让人难忘。后来GBA推出了增加屏幕亮度的黑色和橙色版，屏幕暗的问题才算初步解决。



▲笔者在2004评测小神游GBA时拍的照片，其实这已经是屏幕加亮的版本了。

多媒体掌机时代的开路人 GP32


▲无背光版的GP32。

同样在GBA发售的2001年，这一年的年末，掌机市场上迎来了一部特殊的掌机GP32，之所以说其特殊，是因为这是一台开放平台的主机，并具备了诸如视频播放等多媒体功能，以大众的智能媒体作为媒介，旨在吸引业余的游戏开发者和非游戏玩家。游戏的购买方式除了店里购买，还可以通过网络的方式下载购买，并通过USB直接连接的方式实现软件和游戏的拷贝与安装。无意间，这款掌机成就了三个第一：首部多媒体掌机、首部实现网络购买游戏的掌机，以及首部可以直接连接电脑的掌机。

这款堪称开辟现代多媒体掌机时代的掌机由韩国公司Game Park制造，其机身保留着老式掌机的砖头样式，其屏幕为3.5英寸、分辨率320×240的16位彩屏，该主机总共发售了三个版本，第一版是无背光版，其后的FLU版和BLU版都是加了背光的版本。在多媒体功能以及机能和屏幕表现力上，GP32都胜过GBA一大截，但在游戏机最本质的游戏上，GP32终其一生也只拥有28款商业游戏，全部阵容拉出来甚至比不上GBA的首发阵容，至于开源带来的也只是爱好者们的非商业免费游戏，成为了爱好者之间彼此交流的慰藉——对大多数玩家来说，想玩游戏，GBA那多去了。


▲增加背光版的GP32，这部游戏机笔者还玩过，虽然人物大、画面靓，但动作很僵硬……

天鹅的绝唱 Swan Crysta

随着GBA的发售，无论在机能、屏幕还是游戏上，WSC都完全没有了优势。尽管如此，WS系列掌机并没有急着成为历史，而是在2002年7月12日发售了新的改良版Swan Crysta，其变更最主要就体现在屏幕上——采用了反射型TFT液晶屏，尽管屏幕的分辨率和屏幕尺寸与WSC完全相同，但由于用了TFT液晶屏，使得WS游戏也终于拥有了无残影的清晰显示。但是Bandai给这只天鹅的TFT屏幕用得太晚了，以至于这只天鹅的屏幕成为了主流掌机中最后一部使用无光源TFT液晶屏的掌机……



▲在最后一个版本中，Bandai终于给这只生不逢时的天鹅换上了TFT彩屏。

掌机屏幕从此全部点亮 GBA SP

在GBA发售后，虽然其机能支持下的游戏给玩家带来了前所未有的掌上游戏体验，但屏幕过暗还是令玩家的游戏体验打了不少折扣，好在那些年又一项技术突破了瓶颈，给了GBA点亮屏幕提供了最大保障，这就是电池技术。虽然锂电池发展也有很多年，但成本降到大规模应用到普通价格的手机和掌机上，却是2003年前后的事了。GBA SP的外形变化相当大，方方正正的折叠设计让掌机第一次搭上了时尚的快车；相比于外形，屏幕无论尺寸还是分辨率都和GBA一样，但前光源这一点却解决了GBA时代的最大问题。大概是开发时考虑到了延长游戏时间，GBA SP采用了光源开启关闭的设计，因为在不开启自带光源的情况下游戏时间能达到18小时，开启的话则是10个小时，与之对应的，便采用了拥有外光而熄灭内置光源的情况下仍然可以正常游戏的反射式液晶屏，由于反射型液晶采用背光源的效果并不好，而且会造成一定程度上的耗电，因此SP的光源为前光，即在屏幕的四周均匀地放置亮度柔和的小灯来照亮屏幕。而GBA SP，也是目前掌机中惟一使用前光式反射TFT液晶屏的主流掌机。


▲加了前光源后，GBA最大的不足得以解决。

当然，大多数玩家是不在乎关闭光源后多出那8小时的，因为开启光源后实在是太方便了。丰富的游戏、时尚的外形、明亮的屏幕，让这部主机在其后代NDS推出后仍活跃了两年多。

特定时代的特定产物 游戏手机与PDA掌机

20世纪末开始，电子技术、信息技术迎来了高速发展的时代，手机也在这短短几年里实现了由黑白屏手机、彩屏手机、多媒体手机到如今智能手机的大幅进化。而在GBA红火的那些年，掌机市场的利润同样吸引了手机领域的大佬们，做出行动的，就


▲N-Gage看起来还不错，但打电话时的姿势会比较奇怪，因为听筒在主机的上方侧边上。

是在手机外形和功能上寻求各种尝试的诺基亚，其游戏手机名为N-Gage。

N-Gage在2003年10月7日上市，作为手机，其记事本、电话本等功能自不必说，在游戏方面，软件上，有EA、育碧、世嘉、Taito等知名第三方厂商来为其开发游戏；硬件上，类似GBA的造型与按键布局也令其更加便于玩游戏。176×208像素的屏幕也提供了和GBA差不多的游戏体验，尽管作为手机N-Gage并没有提供前光背光的资料，但目测和当时的手机的显示都是一致，应该是较早期的背光光源。除了拥有打电话的SIM卡，N-Gage还需要外插存储卡来保存游戏资料，使这款游戏手机成为首部通过存储卡来实现更丰富功能的掌机。作为手机，N-Gage和后来的N-Gage QD以及第三代版本，都还算不错；但作为掌机，尽管拥有《汤姆·克兰西的分裂细胞》、《模拟人生》这些非常具有号召力的大作，但规模数量上依旧没法跟GBA比，最终没能在掌机市场掀起波澜。

和手机一样，在21世纪的最初几年，早期数码爱好者们手中的PDA也拥有各种小游戏，而在那掌机红红火火的年份里，PDA掌机也算是顺势而出。而其中给人印象最深刻的，无疑是Zodiac，2003年10月发售的Zodiac由美国公司Tapwave开发，是非常典型的PDA掌机，基于Palm操作系统，使得这部PDA掌机在多媒体方面的表现完全不成问题。这台金属构架的机器有着漂亮的外形，3.8英寸的背光触摸屏在机身上占的比例够大，480×320的分辨率比起同期的其他掌机更是翘楚。而这台定位颇高的PDA掌机，同样因为定位不明确以及游戏缺乏，在其诞生之初未能撼动GBA不说，一年后随着PSP的诞生，Zodiac丧失了最后的优势，最终于2005年7月26日宣布停产。


▲Zodiac无论从外形、机能还是屏幕上看都不错，但缺乏游戏是其失败的重要原因。

掌机屏幕的点亮历程回顾

掌机的最大特点就是随时随地玩，而对于当时很多受管制的小玩家来说，能在被窝里玩游戏更是莫大的幸福。说起来掌机的始祖——使用二极管的美泰的那些掌机，由于其工作原理，在黑暗中起码能看到主要单位，但点亮的毕竟不是整个屏幕、而是屏幕中显示中的二极管，因此也只能勉强摸黑玩玩。后来的图案液晶屏、早期的STN单色液晶屏由于问世时间早以及工作原理，都没有内置光源，这也催生了诸如外置光源等的周边；为了给自家主机增加卖点，从雅达利的Atari Lynx开始，后面的Gmae Gear、PCE-GT、Nomad这三个和任天堂掌机有直接竞争关系的机器，无一不使用了背光光源，不同之处在于世嘉的两部


▲最早的美泰二极管掌机的广告，那样的屏幕和画面，在丛林里玩是没问题的。


▲GBL的夜光效果。

主机都是在屏幕后放置灯管，而PCE-GT直接是大手笔的背光板。为了在市场上谋求一席之地，这些挑战者们可谓想尽了办法，但是正所谓成也萧何败萧何，这些主机的彩屏和背光为玩家们带来了GB难以企及的掌上体验的同时，也带来了成本和用电量上的高涨，成为了这些主机不被玩家看好的重要原因之一。

吸取了以上四款掌机的教训，其后的掌机无论是GBC，还是NGP、WS以及这两部主机的彩色版，都没有再把屏幕光源系统考虑进去，尽管整整一个时代的屏幕都依靠外部光线，但游戏时间也在这个世代整体表现出了最高。而在GBC诞生前，任天堂也为GB系列推出了增加背光光源的限定版主机——Gameboy Light（GBL），然而作为限定版机器其数量少不说，STN先天的残影不足和单色画面也被GBC的清晰与彩色给比了下去。

在GBA发售后的日子里，尽管屏幕暗的问题一直被玩家抱怨，但GBA已经独霸掌机市场，其众多优秀游戏也让玩家欲罢不能，在这个纠结的过程中，随着电池技术的大幅进步，惟一采用前光反射式液晶屏幕的GBA SP诞生，掌机光源问题由此彻底解决，掌机屏幕自带光源也从此成为了标配，而同期各种的游戏手机、PDA掌机则采用相对早期一些的背光屏幕，从此以后，亮屏掌机的时代大幕才由此正式拉开。



▲GBA加上专用周边背光板后的效果。

6 亮屏时代

蓝海功臣 NDS的双屏与触摸屏

2004年末，任天堂旗下新掌机NDS发售，在公布之初，尽管人们对其全新的玩法充满期待，但面对机能强大的PSP，人们不禁还是为任天堂捏了一把汗。后来我们都知道了，正是NDS的全新玩法为任天堂开辟了一个全新的市场，而这全新玩法的功臣，就是两块看似平平的屏幕。

NDS的屏幕为两块半透射反射型背光TFT液晶屏，每块屏尺寸为3寸，分辨率都是256×192，最大发色数为26万色。屏幕尺寸和分辨率都比GBA略大，从发色数来说展现一个五彩缤纷的游戏世界是完全不成问题了，但是半透射屏幕却使得画面看起来比同期的PSP暗了一个档次——不过比起这个不足，两块屏幕以及下屏采用触摸屏的设定，却将掌机的玩法拓展到了一个新领域：双屏和触摸屏的搭配操作。如果说在NDS发售初期的探路阶段，第三方还在摸索到底该

如何应用这全新的操作和显示方式，那么走过2005年中，随着《任天狗》和《脑锻炼》引发的蓝海大潮，各种创意也随之而来，如《美妙世界》等作品更是将双屏和触摸屏应用到了让玩家赞叹的地步。为任天堂在新时代赚下雄厚资本的蓝海战略，也与其双屏、触摸屏有直接关系。

其实就屏幕亮度来说，把NDS算进亮屏掌机是很勉强的，半透射型屏幕下的亮度无论是跟同期的PSP还是稍后一些的GBM、NDSL都差了不少，但时间上说，先于PSP发售几天的NDS更早地开辟了接下来的亮屏时代，因此也就把这个同样算是过渡的半透射背光液晶屏来作为掌机亮屏时代的起点。



▲2004年E3展上的NDS，实际外形和展出的有所出入，而宣传时主要集中在触摸操作上。

多媒体的弄潮儿 PSP

在PSP发售前，便携多媒体几乎是PDA的天下；在PSP发售之后，PSP俨然就是便携多媒体的领军者。在公布PSP的时候，PS之父久多良木健曾骄傲地宣布：这是21世纪的Walkman。尽管PSP没有如其生父期盼那般再造Walkman的辉煌，但却也在其发售之初，领跑了整个便携多媒体市场。而这，和PSP那公布之初便成为话题的宽屏不无关系。PSP这块屏幕的尺寸是4.3英寸，为夏普开发的ASV（Advance Super View）显示屏，虽然也属于TFT液晶范畴，但其亮度和显示画面都比普通的TFT液晶屏好出很多，480×272分辨率下的16：9画面，也与当时高清视频的比率相吻合；真32位彩色在画面效果的显示上，更达到了一个新高度。在画面显示上，发售之初的PSP不仅在掌机领域中最高，同样也是所有便携领域中数一数二的。但PSP的屏幕也面临一个掌机领域很久都没出现的问题——屏幕响应速度达到30毫秒，残影问题也随之而来，玩纵深前进的3D游戏感觉还不明显的话，像《天地之门》、《恶魔城》这些需要横向移动的或《模拟火车》这种帧数较低的，残影问题就很严重了。

在PSP引领了便携多媒体时代的进一步发展后，整个数码多媒体领域便进入了高速发展的时代，在这日新月异的发展大潮中，一度领先的PSP由于数码领域的高速发展而丧失其优势，尽管后来随着PSP的系统版本升级终于支持到了480P视频的播放，但也早已物是人非。而定位为游戏机的PSP，即使之后又推出四个版本，但同款游戏机的版本进化只能涉及到外形和屏幕类型这些外在的，本质的分辨率却无法改变，因为一旦改变分辨率，对于之前已经推出游戏的兼容就成了问题——分辨率改变后，将以往较低分辨率的游戏放在高分辨率主机上玩，要么拉大后有颗粒感，要么点对点画面缩得很小。也正因为如此，在分辨率越来越高的数码多媒体播放器面前，丧失了屏幕优势的PSP完全回归了游戏机的本质，并诞生了《MHP》、《机车风暴 极地先锋》这样的大作以及众多颇具创意的游戏。



▲PSP实际运行图，事实上由于屏幕反光等问题，PSP的实机体验要比图片中好出不少。

更清晰化的GBA GBM与加亮版SP

GBA SP的前光反射屏既是一个开创，也是一个过渡。到2004年末，由于NDS和PSP两部新世代掌机的发售，GBA SP便成为了历史。PSP那画面鲜亮的宽屏自然足以把GBA SP的屏幕比下去；用NDS来玩GBA游戏，也会发现GBA SP在色彩饱和度上与NDS上有明显差别——这就是前光与背光的差距。



▲GBM的小画面看起来非常细腻，可视角度也挺大。

到了2005年，随着《超级马里奥兄弟》诞生20周年的来临，任天堂为GBA发售了最新版本——Gameboy Micro（以下简称GBM），主机尺寸都缩得和当时的平板手机一般大小，屏幕只有2英寸，而分辨率仍是GBA的240×160，并采用了透射式背光屏幕，使得GBM下的画面非常细腻鲜亮。而后，在中国大陆和北美，还推出了采用背光屏幕的GBA SP，只是此时GBA系列主机已经进入了末期，其引起的影响远不及之前的GBA SP。



▶加亮版GBA SP与普通版的对比，差距一目了然。

豆知识 反射与透射与半透射/无光、前光及背光

所谓反射屏，就是屏幕不透明，需要借助反射外部光线来实在视觉效果，没有光源的掌机都是反射式液晶屏，GBA SP虽然加了光源，但由于是前光源且有关闭光源的设定，因此依旧采用反射液晶屏；透射屏就是屏幕透明，让光从屏幕背面的光源射进来。

大多数自带光源的彩屏掌机，则都是透射屏，早期的彩屏掌机由于是STN屏幕，所以透光性差，而技术及成本原因也只能在屏幕背面加上灯管来实现早期的背光。首个使用透射屏的是PCE-GT，但真正开始大量应用却是随着PSP的发售以及GBM、NDSL等的跟进。至于NDS，依旧出于关闭屏幕时反射外部光源的考虑，而采用特殊的半透射液晶屏。本世代的3DS和PSV，也都是背光透射屏。

最差的乱入者 Gizmondo

接下来说的这个是很正宗的掌机，纯粹是为了玩游戏而推出的。Gizmondo于2005年3月19日发售，由瑞典电子公司Tiger Telematics推出，在2004年E3展上曾和Zodiac一起成为非常受人们关注的PSP和NDS以外的掌机。这台掌机搭载了GPS和GPRS系统，并通过GPRS下载广告来降低主机价格——具体说，就是将主机分成两个版本，一个版本是普通的游戏机，一个版本会强制下载广告，而广告机比普通机器便宜了一倍。以美国为例，普通主机售价为400美元，广告机则是



▲创下正式掌机中最低销售记录的可怜小家伙。

229美元。主机屏幕为2.8英寸TFT液晶屏，分辨率为320×240，在这上我们可以玩到《FIFA足球》、《SCI极限滑雪》等14款游戏，后续计划中的30款则随着2006年2月宣布停产而终止。这款主机在游戏功能上并无多大创新，附加广告减半主机售价的方法也没被接受，如果一定要从其身上找到一个"最"的话也有，就是这部可怜的主机至今保持着销量最差的记录——25000部。

二子争锋 GP32后代的分化

在GP32失败后，关于后续主机的开发，Game Park中出现了两种不同的意见，一种认为新主机该直接和主流掌机交锋，一种是继续走GP32的边缘路线。两种意见的交锋到了不可调和的地步，最终以GP32的开发者为主的边缘路线派员工离开了Game Park，成立了新公司Game Park Holdings，并于2005年11月推出了GP32的后续机种GP2X，3.5英寸、320×240的背光液晶屏展现出的画面不必多说，以Linux作为操作系统，开放的系统源码使得移植游戏和开发程序非常方便，各种免费的模拟器以及强大的解码功能，让GP2X以及后续的GP2X Wiz都彻底抛弃了前辈作为游戏主机的自有游戏，成为了依靠模拟器来玩游戏的多媒体机。



▲沿着GP32多媒体路线走下去、完全成为多媒体播放器的GP2X。

Game Park原公司也紧跟其后推出同样号称GP32的正统后续机种的XGP (Extreme Game Player)，在其4英寸、480×272像素的宽屏内，运行的都是自制软件和独有游戏，并宣称欲与PSP争夺多媒体掌机的市场，其后还推出了更小巧的Mini版和Kids版，屏幕虽然相应地减小，但也和GBM一样拥有了更加便携的机身。至于结果，PSP就算打不过NDS，但也不至于败给这样的挑战者。2006年3月，随着Game Park公司的破产，XGP系列掌机也成为历史。



▲XGP继承的是GP32的游戏基因，拥有其独有的游戏。

从亮屏到大屏 NDS新机型进化史

2006年，NDS的新型主机NDSL发售，这个大家想必也非常熟悉了，其主要变更在两个方面，一个是外形再次回归了GBA SP的时尚路线，一个是屏幕，倒不是尺寸小小地提升到了3.12英寸，而是把两块屏幕由半透射改型成透射型出现的天差地别进化感，整个画面看起来细腻鲜亮。而NDS系列主机比起PSP外在的两个不足也得以弥补。

之后，NDS又先后推出了NDSi和NDSi LL两款主机，两款主机除了增加了摄像头，更分别为NDS尝试了两次屏幕扩大的尝试。在分辨率不变的基础上，



▲NDSL的实机运行效果，比NDS好得多。

NDSi的屏幕扩大到了3.25英寸。这个尺寸的扩大幅度并不大，乍一看画面尺寸似乎和NDSL都没什么区别，但多出的这0.25英寸，不过在玩了NDSi后再玩回NDSL，还是会有明显的大小比较。

相比于NDSi，NDSi LL的屏幕扩得就大多了，分辨率不变的情况下将屏幕扩大到4.2英寸，甚至一度使未接触过的人们怀疑如此拉大屏幕是否会让画面变得粗糙——事实上也只是看小电视和大电视时线条粗细的不同而已。比起之前的三款NDS，由于NDSi LL大大增加了可视角度，并且画面更大，甚至使画面看起来超过了之前的三款NDS主机。



■NDSi LL与NDSi的实机对比，LL依旧在256×192分辨率所允许的尺寸范围内。

从小到大与从大到小——任天堂的屏幕尺寸尝试

到NDSi LL为止，任天堂在分辨率不变的情况下探求不同屏幕尺寸的效果上，总共有两次很极端的尝试，一次是GBM，把屏幕缩得非常小，其结果是画面细腻；一次便是这次NDSi LL，屏幕扩大差不多到初代NDS的2倍（196%），但由于尺寸尚在分辨率允许尺寸范围内，以及可视角度增加等因素，使得大画面玩起来更爽。同世代主机不能改变分辨率的原因在前面PSP部分已经提了，而在尺寸的大小两个方向的改变上，尽管各有优点，但是从销量上还是体现出了两个极端化屏幕变化的差别，GBM的总销量约242万，NDSi LL则一直和NDSi处于平行销售状态，其销量达到了1200万——当然，这也和主机的推出时间有关，GBM推出时NDS已经上市半年多，而NDSi LL则是在卖了一年多后NDS系列主机的后续机种3DS才上市。不过就像人们更换电视一样，一般人不会为了画面细腻而从大电视换成小电视，但却为了更大的画面而换大屏幕电视，作为掌机，在和机身小巧的版本平行发售的情况下，只要大小尚在人们接受的范围内，依旧会收到相当多玩家的青睐。而这也是3DS的新版主机今天走LL路线而非Micro路线的原因所在。



▲任天堂在掌机上的两次极端尝试，NDSi LL和GBM的实机对比。

索尼掌机的探索 PSP的四个新版本

前面说了，PSP在第一版的1000型后又推出四个版本，分别为2000、3000、go、E1000，尽管2000型比起1000型实现了轻薄化，但屏幕本身并未改变，包括玩家期待的残影问题。这个问题一直拖到2008年的PSP-3000发售才得以解决，屏幕响应速度从原来的30毫秒一下降到了8毫秒，至此困扰PSP的残影才算解决，对比度从400：1增加到了2000：1，也使得色彩表现进一步增强。



▲PSP-2000和PSP-3000的画面对比，对比度增加后的3000明显颜色更亮丽——不过对比笔者来说，残影问题的解决更有吸引力。

2009年10月1日，在索尼对网络时代全数字产品的探索中，PSP go发售了，更加注重轻便化的PSP go在取消UMD、外形由平板改为推拉造型的同时，屏幕也在分辨率不变的情况下由原本的4.3英寸缩到了3.8英寸，使得画面看起来更加细腻——这是一款看了就会让人心动的小东西，但由于过分强调外形，使得滑杆位置变得很尴尬，同时完全数字下载的游戏销售方式也颇受争议，最终成为成绩还算不错的PSP系列主机中的失败之作。



▲PSP-3000与PSP go的画面对比。

跃出屏幕的画面 3DS

写到这里时笔者忽然有种神清气爽的感觉——这个题材实在是太庞大，现在终于写到本世代了！按照先来后到的顺序，就先说3DS吧，3DS的机能进化自不必说，和NDSi大小相当的机身也保持了系列主机初版一贯的中规中矩，其上屏也终于告别的传统的4：3比例，与时俱进地进化到了宽屏，上屏尺寸为3.53英寸、分辨率800×240（即3D下的400×240）的视差裸眼3D屏幕；下屏为3.02英寸，依旧是4：3比例、分辨率为320×240的电阻触摸屏，上下屏可显示颜色达到1677万色。其实发展到本世代，主机屏幕的亮度和颜色的数据都已经无所谓



▲3DS实机运行画面。

了，因为直观地呈现在我们的面前的漂亮的游戏世界胜过一切枯燥的数据。3DS在发售前和发售之初，其最大的宣传卖点是3D屏幕——无需戴3D眼镜就可以看出3D效果的裸眼3D屏幕。

在屏幕上直接看出3D的原理其实很简单，就是模仿现实中人的两个眼睛看同一个物品的角度不同最终呈现出3D影像的原理，来让玩家在平面的屏幕中也看出纵身或出屏的感觉。而这也对两眼所看画面有了要求：人的眼睛由于视力不等等原因，不同的人在两眼看物体的视角上达成统一并不现实。所以任天堂给3DS设定了一个3D滑钮，让玩家根据自己的实际情况来调试3D景深——而且大概是出于对上次VB的3D失败尝试有所顾忌，还可以通过3D滑钮来关闭裸眼3D。

在主机发售后，关于裸眼3D的话题多了起来，有人可以玩得很爽，但有的人却难以适应，还好裸眼3D可以完全关闭，而且对于主机来说，裸眼3D功能不过是附加的卖点，这在2011年上半年3DS的平淡表现可见一斑，当然也有其他原因，如大地震导致日本民众购买力下降、主机售价过高、游戏大作未能跟进等。真正让玩家掏银子的，还是游戏，因此在经历了去年底的游戏大潮洗礼后，官方对3DS的宣传重点也从裸眼3D转回了游戏上去。尽管裸眼3D看着只是噱头，但一些游戏还真的把3D给应用到了，像《超级马里奥3D大陆》、《飞行胜地》这些。

电容屏下的OLED世界 PSV

如果说任天堂的掌机设计体现在玩法和创意上，那么索尼的掌机就体现在对新技术的实际应用上。2011年末，PSP的后续主机PSV发售了，对于掌机来说，PSV的到来无疑将掌机的性能再次提升到了一个新的高度，内在的是机能，外在的则是那堪称华丽的屏幕。尽管索尼本身有其OLED技术，但PSV却采用的是三星的AMOLED电容屏，而在PSV发售之后，关于索尼放弃民用OLED的传言又沸沸扬扬……幕后故事这里咱们就不说了，继续看屏幕：PSV的屏幕为5英寸OLED，外层为电容触摸屏，分辨率达到960×544。这屏幕不光大，而且够亮够清晰，与其强大的机能搭配得相得益彰。OLED屏幕初次进入游戏领域，便展现了其可视角度大、画面清晰、响应速度快等诸多优点。而同为触摸屏，电容屏除了可以实现多点触摸，在透光度上也有充分保证。

当然，OLED也好，电容屏也好，索尼的这次应用只是在掌机领域属于新技术尝试，事实上在这个手机发展突飞猛进的时代，OLED和电容屏早已普及，而且在电容屏的多点触摸应用上也走在了索尼PSV的前面。采用三星AMOLED则使不少PSV出现了和三星AMOLED屏手机共同的问题——屏幕黑斑，还好，这些黑斑只在黑屏时候看得出来，完全不会影响点亮屏幕后的游戏体验。尽管PSV的分辨率并未达到高清的标准，但优秀的屏幕配合强悍的机能，称其奏响了掌机高清时代的序章亦不为过。



▲OLED+电容触摸屏，PSV为我们展现了更加清晰美丽的游戏世界。

豆知识 电阻屏与电容屏

电阻屏和电容屏都是触摸屏，但在使用上差距非常大。显示上，由于电阻屏有额外的层面而多了光反射，因此不如电容屏；而且电容屏支持多点触摸而电阻屏只能支持单点触摸，加上灵敏度高，三点原因使得如今的高端手机基本都是使用电容屏。但作为起步较晚的技术，电容屏相比电阻屏也有不足，首先是只能通过生物触摸，随之带来的问题就是触摸精度下降以及屏幕的手印油污问题，而对使用温度的挑剔更是目前其不足。目前来说，电阻屏已经发展成熟但却难有突破；电容屏前景美好但却起步尚早。而对于掌机来说，选用哪种触摸屏除了涉及到成本，也涉及到对应的游戏类型，像3DS上红红火火的的《无意识交换日记》，无疑用电阻屏更合适；而对于强调屏幕和画面表现力的PSV，其亮度需要以及对应游戏的操作上，也都更适合电容屏。

LL级大屏再出击 3DS LL来临

3DS的画面多、游戏丰富是有目共睹的，但是略小的屏幕仍然被不少玩家抱怨，于是在2012年7月28日，3DS的新版机型——3DS LL也来了。和NDSi LL一样，走大屏幕路线的3DS LL也由于屏幕加大而机身随之加大一些，而为了实现对这之前3DS游戏的点对点完美体验，屏幕分辨率也依然没有加大。3DS LL的上屏4.88英寸，下屏4.18英寸，这个屏幕尺寸依旧在分辨率允许的范围内，不仅没有影响到画质，而且新的防反光的采用和自身画面的加大让这个屏幕的表现甚至超过了3DS。主机尺寸摆在那，小巧的机身和大屏幕成了不可兼得的矛盾，于是和NDSi、NDSi LL的并立一样，小巧的3DS和大屏幕的3DS LL，让玩家们有了更多的选择。



▲3DS与3DS LL的尺寸及屏幕对比。

到此为止，我们的这篇专题终于可以收尾了，以最初的二极管屏幕为起始，伴随着图案液晶屏和点阵液晶屏的同时应用，经历了背光、无光、背光以及单色屏、彩屏的曲折发展，从反射型液晶屏到透光型TFT乃至今天的OLED的应用，从最初的单纯显示作用到今天成为操作的一部分，以及从尺寸的中规中矩到微型、大型化屏幕的探索，掌机屏幕的发展同时也见证了掌机发展的历程。掌机对液晶屏技术的应用曾经不止一次走在便携电子产品的前列，而随着近些年手机的高速的发展，即便是PSV，其机能和屏幕放在整个便携领域的众多高端产品面前也是相形见拙。当屏幕和机能的优势再次不属于掌机平台，提供最佳游戏体验这个掌机最原本的本质优势便也越发重要起来。最后，在纪念众多已经湮没在历史中的开拓者和挑战者们的同时，也祝两部正值壮年掌机都能越走越好，让更多更精彩的游戏和体验通过更清晰明亮的掌机屏幕来展现给玩家。

玩家点评

3DS 王国之心3D 梦中坠落

厂商：Square Enix　类型：RPG

评论人：苍穹の灵梦　评分：9

这款《王国之心》的新作一发售，作为系列粉丝的笔者便第一时间凑了个热闹。把游戏最后一个奖杯拿到后便也算完成了任务，并有了如下的短评——为了不给还没玩到的玩家剧透太多内容，剧情方面只能点到为止：本作的剧情相比正统的新作剧情，更像是连接的桥梁，就像野村先生说的那样："就像决战的序章一样，起着穿插主线的重要作用。"

起初拿到游戏时，感觉游戏的画面甚至不如去年的《MH3G》，但随着游戏的深入，诸如轮回镇4番街、大圣堂广场、梦境的街路这样的场景不断被探索，便逐渐发现该作场景相当庞大，而且细节方面也毫不含糊。或许也正因如此，游戏的读盘时间微慢，不过仍在可接受范围之内。作为强调动作要素的RPG，本作的爽快度可以说是系列最高，指令的连续使用配合FFA令人赏心悦目，同时打击手感也比《KH BBS》略有提升，但个人认为打击手感还是没达到2代的高度。



总的来说，本作推荐给所有3DS玩家和《王国之心》的FANS，超过30小时的主线游戏时间、深刻的剧情和优美的画面，绝对值回票价！

PSP 武装神姬 战斗大师MK.2

厂商：Konami　类型：ACT

评论人：苍穹の灵梦　评分：8.5

本作是与Konami现实模型商品联动的对战动作游戏《武装神姬》的续作。作为一款ACT，该作不仅有强大的声优阵容，还融合了当下流行的纸娃娃系统，开放了人物设定，在延续了前作的可爱机娘风格的同时又新增了神姬的外形换色等众多新要素。可以提升人物各项属性的武装系统也是本作的亮点之一，由于人物的外貌特点会根据武装的不同而发生变化，因此如何打造出一位实力外表兼备的神姬，也看玩家的喜好了。同样作为武装神姬的一大亮点，"收集要素"则是对玩家的耐心的最大挑战。音乐方面，本作将各战斗场景的音乐重新做的同时也保留了一代中的曲子，让玩家不光能欣赏到新曲目，也可以回顾一下之前的经典曲目一饱耳福。

可惜的是，本作还有很多不尽人意的地方，比如AI过弱、战斗操作不合理，同时想要完全体验到该作的豪华阵容以及完全的剧情，还必须留出4G左右的空间放置DLC……

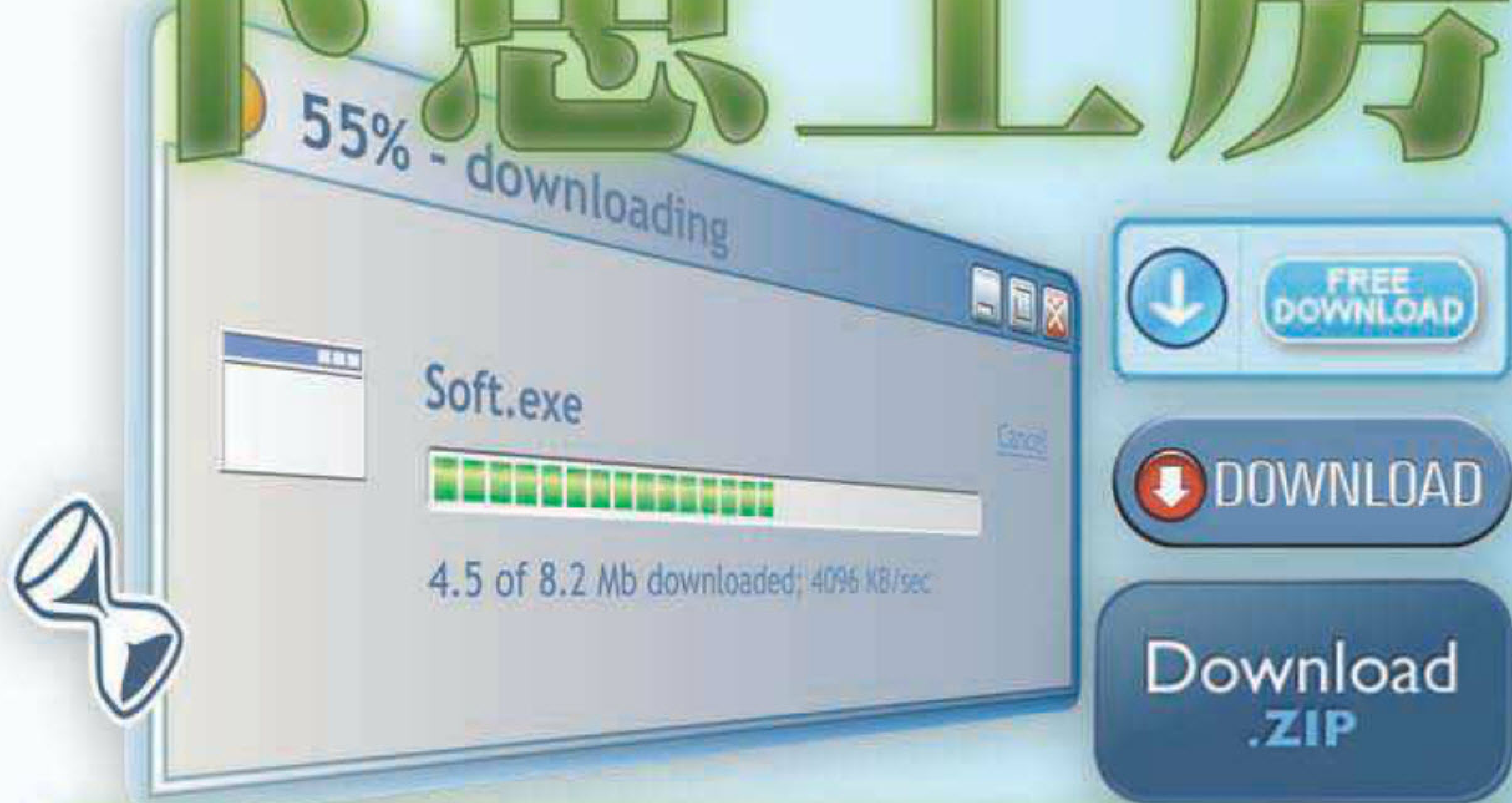
今年10月，《武装神姬》还将再次TV化，就让我们在游戏中来等待吧！



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

下崽工房



随着3DS和PSV双双步入正轨，DLC内容也成为了大多数游戏榨取剩余价值以及榨取玩家腰包的重要手段。随着这类内容比例的增多，该栏目应运而生。本栏目将着重对已发售游戏的DLC内容或关卡进行介绍和解析，辅以有趣和重要的DLC资料，以延长好游戏的生命力、提升优秀作品的关注度为己任。



世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神



◆Atlus◆RPG◆2012年7月5日◆1人

QR委托：ドゥームバイソンの住处调查

报酬：金钱2000、经验值10500　推荐等级：18

完成方法：在孔雀亭进行“情报收集”与魔物狩人对话后，前往“丹红ノ石林”（1C–5,3）调查，返回后再次与NPC对话并在下屏幕点击该坐标，依次选择“アンズ舞茸”和“长髭ナマズ”。



QR委托：魔物退治のスタッフ募集

报酬：百中ゴーグル、经验值15000　推荐等级：24

完成方法：紧接上一个QR任务，在孔雀亭进行“情报收集”与魔物狩人对话后，夜间前往“丹红ノ石林”（1C–5,3）触发事件，之后依次在（2C–3,4）、（2D–3,3）、（4D–2,3）、（4A–2,5）、（3A–4,5）调查，并击倒敌人ドゥームバイソン×2。



QR委托：上见ぬ鷲

报酬：雷击启动符×3、经验值11500　推荐等级：30

完成方法： 前往“风驰ノ草原”击倒西南区域高空的FOE“压倒する巨翼（HP=2540）”。



QR委托：冰渍けの冰壁の谜

报酬：ハマオ、经验值14000　推荐等级：34

完成方法： 在孔雀亭进行“情报收集”与魔物研究家对话后，前往“银岚ノ灵峰”（4D–5,5）调查，持续选择YES直到“大ヒョウガジュウ”现身并将其击倒，返回后再次与NPC对话即可。



QR委托：人捕る亀は人に捕らるる

报酬：メディカⅢ×3、经验值21000　推荐等级：38

完成方法： 前往“冻てついた地底湖”讨伐FOE“铠の追迹者（HP=2420）”。



QR委托：大亀を钓り上げろ

报酬：アムリタ×2、经验值20000　推荐等级：44

完成方法： 在孔雀亭进行“情报收集”与传说的钓师对话后，前往“绝界云上域”通过（1D–3,4）的隐藏通道来到（1D–1,4）的池塘，在AM0时投下任意食材（大龟是否出现随机，因此不妨多准备一些），待“ソードトータス（HP=5900）”出现后将其击倒，带回“甲罗の硬角”再与钓师对话选择YES即可（以后玩家也可以自行用同样的方法钓上大龟开战）。





怪物猎人3 G



◆Capcom◆ACT◆2011年12月10日◆1～4人

水没林の大连续狩猎

更新时间：2012.6.8

任务解说



下位的连续狩猎任务，目标是水兽、海龙和灯鱼龙各一只，用火属性或爆破属性武器打起来非常轻松，对于到了G级的猎人来说应该没有难度。水兽的初始位置在4区岸上，但它会在濒死时换到3区，所以最好是在它入水前就将它解决，以免浪费时间；海龙初始位置在6区，一般在5区和6区之间来回行动，很少上岸，要做好水战的准备；最后的

任务类型	连续狩猎
任务等级	★5
指定地点	水没林
成功条件	讨伐水兽、海龙和灯鱼龙各1头
参加条件	HR3以上
契约金额	1720z
报酬金额	17200z
时间限制	50分钟

灯鱼龙的初始位置虽然是在4区的水中，不过趁它没发现我们时可以用钓りカエル将它钓上岸，这样讨伐起来会更加简单。

星天月地

更新时间：2012.6.29

任务解说

任务类型	狩猎
任务等级	★8
指定地点	古塔
成功条件	讨伐1头月迅龙
参加条件	HR8以上
契约金额	1870z
报酬金额	20400z
时间限制	50分钟

官方专门为HR40以下的猎人提供的月迅龙任务，虽然HR要求没有G级3星的那个高，不过这个任务月迅龙的HP和攻击力都比原版的要高很多，绝对不可大意。行动方面这个任务的月迅龙并没有变，所以打过G级3星任务的猎人只要采取一样的立回就可以了，但要注意的是由于其攻击力的提升，我们很容易就会受到重创，最好是用可以防御的武器来打，没有的话至少也带上“毒无效”技能，否则频繁的中毒和解毒会让人非常郁闷。月迅龙另一个棘手的地方在于它东窜西跳的时候是隐身的，不仅肉眼无法看到，就连锁定镜头也是失效，所以得时刻把握住它的大致动向，手动调整视角来对准它，才好根据它的下一步行动来防御或回避。



冥帝の光仪

更新时间：2012.7.13

任务解说

任务类型	狩猎
任务等级	★8
指定地点	海底遗迹
成功条件	讨伐1头冥海龙
参加条件	HR7以上
契约金额	2040z
报酬金额	22200z
时间限制	50分钟

官方专门为HR70以下的猎人提供的冥海龙任务，同样这个任务的冥海龙也是加强过的版本。打法方面也和G级3星的那个一样，但这个任务的冥海龙攻击力很高，不能防御的武器最好带上“气绝无效”技能，防止被打晕后遭到连击而猫车。另外体力增加带来的部位耐久提升，部位破坏也变得困难，要部位破坏的话最好是用爆破属性的武器，不过由于出的素材和G级3星的那个是一样的，所以只想刷素材的话还是打原来那个会比较轻松。



PSV

仙境传说 奥德赛

◆GungHo◆ACT◆2012年2月2日◆1～4人

《仙境传说 奥德赛》算是PSV游戏中更新得最勤、也是最厚道的游戏之一，在之前已经实装了Ep1、Ep2、Ep3共三个大型更新包，加入了大量的怪物以及卡片，并且这些更新都是完全免费的，另外还有一大堆免费的DLC（小编不禁想吐槽那个NBG……咳），这次为大家介绍的是官方第19以及第20弹的DLC内容，是与同厂商于7月5日发售的《骷髅大冒险》展开的联合DLC。

《骷髅大冒险》主题头饰

该DLC是以《骷髅大冒险》中玩家所操作的小骷髅为主题制作的头饰，头饰在游戏中的描述为“再现那位为了公主削骨剔身的骷髅的装饰品，如果想看他与公主的故事，请前往异世界探访吧”，很有软广告的味道。不过在《仙境传说 奥德赛》中，头饰防具并没有任何的数值，甚至连卡片也无法安装、因此只是一款单纯的广告装饰而已。



《骷髅大冒险》卡片

相对于前面的第19弹，这个《骷髅大冒险》联合DLC内容就显得更有实用性得多，内容为小骷髅的卡片“Dokuroカ－ド”。卡片的Cost值为10、稀有值为1、附加技能“アメ－ジングリレ－ション”的作用为：当发动的DS状态结束时，回复少量的SP，若战斗不能后复活，复活时无敌时间延长，且回复少量的SP。是一张颇为适合依赖DS状态发动攻击的玩家所使用的卡片。另外卡片的绘图也是使用小骷髅的形象，十分可爱的哦。





真·三国无双 VS



◆Koei Tecmo Games◆ACT◆2012年4月26日◆1～4人

6月14日



客串角色あやね（绫音）的制服装，一改忍者装束，让角色更加柔美。

6月21日

单人游戏地图“知将争霸战”，与发布过的“猛将争霸战”对应，这次玩家要联合吕布、张飞、孟获三名猛将的力量，向诸葛亮、司马懿等智囊型角色发起挑战。



6月28日

对战地图“徐州电击战”，适用于1对1和2对2的对战关，地图非常小，由十字形的5个据点组成，不过这些据点包含封印、旋枪、招雷，效果强力。



7月5日



这一天发布的内容包括单人游戏地图“战姬决战”和两张对战地图“幻影三巴战”和“合肥新城发破战”。战姬决战是操作孙尚香、王元姬和貂蝉的三人小队向众多男性武将挑战，难度不低；幻影三巴战是三人混战专用地图，拥有幻影、封印和冰结3个强力的特殊据点，各玩家的初期配置位置决定战术的不同方向；合肥新城发破战是1对1或2对2的专用关卡，兵粮库可回复自己的体力，而火药壶、暗黑涡则能反过来对体力造成削减，需要合理打破二者的平衡，尽量扣减对手体力。

7月12日



四神兽的头盔，包括凤凰、虎、龙和麒麟，这些头盔已经作为早期购入特典发布过，这次是服务于未曾获得这些特典的一般玩家。

7月19日



初回特典女子排球服和男子柔道服，和上一条一样，用以服务未曾获得过特典的玩家。

掌机市场扫描

栏目主持：酷洛洛

今年奥运刘翔"失足"，多少有点预料之内，不过"刘翔"不易做，其中涉及的那些环节无疑让它饱受压力，多少有点为他感到可怜的……话说3DS LL已经正式面市，各位不妨可以参考一下正文中三大城市的报价，我们下辑的报价表中也会加上3DS LL的报价栏哦。



本届奥运奖牌榜和往常一样，头两名依然是老样子，没什么悬念。一说到这种数字排名，不禁会让人联想到每周的TV GAME市场排行榜，3DS LL在7月28日正式在日本上市，首发头两天销量已接近20万台，对于一个几乎是单纯等比放大并且没有充电器的新版本掌机来说是很不错的成绩了，国内更有好事者拿3DS LL这两天的销量和隔壁索尼家的小儿子PSV从3月到7月这最凄凉的4个月的销量作对比……

PSV在《Persona4 黄金版》之后又再进入无大作支持的低迷时期，对PSV的销售刺激相当有限。另外说下很多朋友关心的白色PSV的价格，Wi-Fi版本周刚刚跌破1800大关，下跌的势头不大，还远远未到稳定的水平，预计白色PSV最终会比黑色要贵个100左右。现在PSV价格已到谷底，不过想入手的朋友或者可以先Hold住早已受伤的荷包，等待有更强力大作降临的时候再毅然出手也未迟。

上文已提到3DS LL的首发势头正猛，对于日渐低迷的日本市场来说，3DS真是一支强心针，软硬件商都想借3DS的东风大捞一笔。第一批到达国内的日版3DS LL水货尝鲜价是1800，比想像中理智（当初3DS首批水货可是报3000大元的），过了一周，现在3DS LL报1650，但未来应该可以降到1500左右，推荐还没入手过3DS的朋友改买3DS LL，因为它那加大后的屏幕看3D真的是比原来舒服很多。



说起来今年的奥运会存在感有点略低啊，关注程度完全比不上2008年的北京奥运会，奥运会到底得了多少金牌已经不像小时候那样纠结了，就现在而言，什么时候新掌机能破解才是笔者最想知道的（笑）。

今年主机的价格真的是稳定到让人汗颜，PSV价格1680已经持续了相当长的时间，不过由于销量不高，部分商家也开始不计利润地低价抛货，打出了1600左右的促销价。对于商家来说，这种情况是很不喜欢看到的低价竞争，但是对于玩家们来说则是捡便宜的大好机会。不过索尼的加密技术是越来越好了，已经这么久没有破解的实质性消息，不知道国内是不是也要逐渐普及正版了。想玩免费游戏还得靠PSP，还好现在PSP-3000价格很便宜，零售价格950左右，比前段时间略有小涨，不过翻新机泛滥，价格乱得很，购买的时候千万要谨慎。

3DS"老人机"——3DS LL上市了，价格大约在1600左右，其实就和当年的NDSi LL差不多，只是屏幕变大，实际分辨率并没有改变，意义不大，个人不是很推荐。现在3DS价格很便宜，美版和日版都只要1100多一点，为了一个稍微大一点的屏幕多花接近

500块有点不太划算。

配件方面有所下降，PSV的记忆卡价格目前在140～450之间，这价格甚至比当年PSP的组棒还要便宜。次世代主机由于没有破解所以都没有什么特别需要的配件需要购买，大家可以把钱用在喜欢的正版游戏上。

还有半个多月暑假就要结束了，赶紧趁着还有时间玩抓紧时间入手心仪的主机吧，现在市面上没什么翻新机，购买起来风险很小，时间长了可就不一样咯。



3DS LL发售之后在国内市场并没有引起什么特别的反应，很多店面只是进货少量主机提供给那些核心玩家，而大部分的3DS玩家并没有换机体的打算，加上近一段时间除了《新·超级马里奥兄弟2》之外也没有太值得一提的游戏，所以3DS LL目前在市场上还远没有到接管比赛的程度。价格上来看，1750元对于一款改良有限的主机来说还是有些过于高了，尤其是考虑到同样的游戏选择3DS只需要1150元，两张游戏的差价对于玩家来说绝对是非常可观的支出，而且可以预见的是这一代掌机的生命周期肯定会比之前的几代大大缩短，因此在已有主机的情况下升级就更加显得不理智。《新·超级马里奥兄弟2》是最近一段时间里3DS上面最为热门的游戏，由于目前3DS玩家已经形成了一定的规模，所以这一次国内该作的销量也是十分可观，而且和上一次相比有所进步的是上游商家不再采取热门游戏人为限量加价的无聊手段，而是第一时间就320元左右的价格大面积铺货，让很多已经有了心理准备的玩家反而感到些许“意外”，希望这样的情况能够一直持续下去，直到实体游戏有可能真正消失的那一天。

PSV方面白色主机引起了不少玩家的关注，之前持币待购的玩家有很多都选择了1800左右的高价购入，其实目前来说很多的批发商也都在十分谨慎地对白色PSV进行进货，生怕春节后“值崩”的现象再次出现。黑色主机港版、美版的价格都在1550元，已经算是一个谷底的价格了，最近准备购买的玩家还是建议选择黑色，把有限的资金投入到更加实在的游戏上面才是正确的选择。

各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品报价仅供参考价格，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS (美版)	3DS (日版)	PSP go	PSP-3000	NDSi	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	打机王	1080	1100	950	880	–	40	60	80
北京	绿洲电玩	1030	1150	850	880	890	70	110	190
上海	新亚电玩	1100	1150	–	950	–	90	150	220
江苏苏州	哇靠电玩	1150	1180	1080	990	880	58	98	138
浙江杭州	江城博晶电玩	1050	1100	1150	900	700	70	100	150
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1180	1190	1000	960	800	55	80	155
安徽合肥	大拇指电玩	1200	1250	1150	990	800	80	120	220
福建厦门	玩高数码电玩	1150	1200	1200	950	900	70	120	200

PSV主机与相关周边

城市	提供者	Wi-Fi版	3G (无锁)	3G (锁)	记忆卡 (4G)	记忆卡 (8G)	记忆卡 (16G)	记忆卡 (32G)
广州	打机王	1595	1850	1920	110	150	280	455
北京	绿洲电玩	1560	2070	1550	160	260	340	520
上海	新亚电玩	1680	1980	2030	140	210	330	450
江苏苏州	哇靠电玩	1580	1880	1780	120	190	290	490
浙江杭州	江城博晶电玩	1550	1880	–	120	200	320	500
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1740	2150	1800	140	180	320	470
安徽合肥	大拇指电玩	1680	2050	–	150	240	360	560
福建厦门	玩高数码电玩	1550	1950	1750	150	200	330	500

游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE



提供

《弹丸论破2》剧本负责人 小高和刚举办签售活动！







▲坐落于神奈川的古渊连锁店，店内有大量相关物件。

7月26日在PSP平台上，融入动作要素的推理型AVG《超级弹丸论破2 再见绝望学园》刚刚发售。为了给本作造势，7月28日在日本神奈川县的“**カメレオンクラブ**”古渊连锁店中，担当本作剧本写作的小高和刚先生举办了游戏签售活动。由于小高先生曾经在“**カメレオンクラブ**”打工，因此将签售活动的地点选在此处。除了签名活动以外，还有礼品抽奖活动（奖品是带有签名的插画）以及解惑问答环节。



▶签名会到场大批FANS，还有人拿着PSP正在玩游戏。



▲负责本作剧本的小高和刚先生，笑得非常憨厚。







▲由于除了游戏以外，相关商品也能签名，因此小高先生正在处理一些比较奇特的要求。例如黑白熊布偶、相关手办、iPhone主题外壳，甚至还有要求签在游戏UMD上的。



▲奖品的签名插画除了小高先生以外，还有负责人设的小松崎类先生和制作人寺泽善德先生的签名。



▲参与签名的顾客都会获赠主题手提包与毛巾。

签售会之后，活动进入了由FANS提问然后小高先生进行回答的问答环节。关于声优的选角，小高先生透露为索妮娅·涅瓦曼德配音的荒川美穗小姐，以及为边古山佩可配音的三石琴乃小姐，都是以自己的愿望选定角色的。另外还有FANS提问“《1》和《2》里有很多女性的胸部都非常丰满，是小高先生的兴趣吗？”对此小高先生回答道“不是我，而是人设小松崎先生的兴趣。”似乎《2》里面就是因为小松崎先生的坚持，才让边古山佩可与七海千秋成为了胸部丰满的角色。







▲FANS席地而坐，有种在上课的感觉。

本辑《掌机王SP》中有《超级弹丸论破2 再见绝望学园》的攻略，感兴趣的玩家不妨也来一起认识一下这款作品吧。



等身大金火龙降临主题公园“真实怪物猎人2012”举行



▲环球影城的正门，只要有影城门票即可参加活动，无需另外付费。



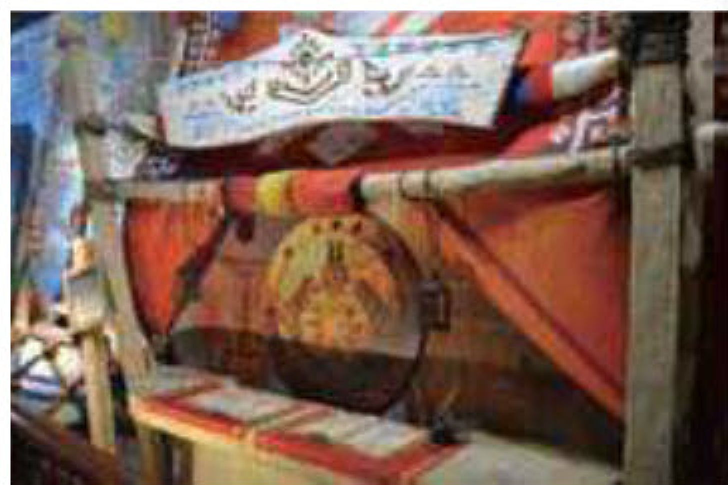
▲周边贩卖角。

和去年一样，今年夏天在日本环球影城也举行了《怪物猎人》主题活动“真实怪物猎人”。“真实怪物猎人”是Capcom与日本环球影城合作企划，活动上除了有各种《怪物猎人》主题的周边和食物贩卖外，还展出了各种实物大小的《怪物猎人》模型，另外在活动中还可以提前下载到两个专门为这个活动准备的下载任务。





▲真实版的烤肉，先把耐力吃满再逛活动吧。



▲刚进入展示区就可以看到集会所，敲响铜锣召集猎人吧。



▲《MH3G》的标题怪物碎龙，只还原了作为特征的“锤爪”。



▲途中大家还可以经过艾鲁村。



▲完成活动专用下载任务后，就有机会获得制作这套装备的素材。



▲现场还准备了联机区，带了机器的玩家可在这稍作休息，顺便联联机。

在展出的模型中，最引人注目的就是银火龙和金火龙的等身大版全身模型，其中银火龙是去年为活动制造的模型，而今年应粉丝们的要求则再增加了雌性的金火龙，使它们凑成了一对。不过比银火龙更厉害的是，这次的金火龙的模型头部是可以动的，而且采用了最先进的机器人制作技术，金火龙动起来非常自然，看上去更为真实。另外去年的银火龙还被吉尼斯纪录认定为世界上最大的游戏角色模型，在活动的开幕式上举行了吉尼斯纪录认定的发表会，游戏制作人辻本良三发表了感言。



▲去年展出的银火龙，空中王者的气势尽显无遗。





▲张大嘴的金火龙仿佛在威吓来犯的猎人。



▲活动的开幕式。



▲公会看板娘手上拿的就是吉尼斯纪录的认定状。



胧月

提供

宝冢歌剧团《逆转裁判》舞台剧 2013年1月正式公演







Capcom的人气文字冒险游戏《逆转裁判》不分性别地广受男女玩家的喜爱，从2001年10月第一作发售至今，系列总销量已经达到430万套。著名的宝冢歌剧团曾在2009年演出了《逆转裁判 复苏的真相》和《逆转裁判2 再次复苏的真相》两场舞台剧，吸引了共计5万人次的观众，让该剧团与游戏业的首次联袂获得了巨大成功。

宝冢歌剧团以兵库县的宝冢市为大本营，拥有将近100年的建团历史。该团的最大特征是所有的演出人员均为未婚女性，且细分为花、月、雪、星、宙5个组。（《樱大战》的帝国华击团便以该剧团为原型了，花组、星组的称呼是不是很熟悉？）本次公演由宙组出演，剧本撰写和导演工作由剧团的演出家铃木圭负责，视点也由成步堂龙一转为御剑怜侍，由悠未ひろ男装演出。悠未虽是女性，身高却达一米七九，加之演技精湛并拥有之前对同角色的演出经验，精彩程度值得期待。

栏目主持：苍穹

白金殿堂

本栏目旨在为广大读者带来近期PSV游戏的奖杯列表和难点打法，无论你是不是“奖杯控”，相信都能在此受益。“白金难度”最高为10，“白金所需时间”仅供玩家参考。

机动战士高达SEED 激战宿命


1 3 17 15


港版

◆NBGI◆ACT◆2012年6月7日
◆白金难度：3◆白金所需时间：约25小时
◆在线或联机奖杯：无◆硬件要求：无


乌冬

白金综述



作为系列第一款有奖杯的作品，本作白金难度并不算高，流程相关的占了多数，只要把所有势力通一次关就基本可以拿得七七八八了。剩下就是一些需要刷的和挑战类的，刷的这里就不多说了，挑战类的基本是S评价和EX关卡的超级BOSS任务，不过由于本作比起玩家的技术，更看重机体的能力，所以当改造上限解锁后，把强力机体改满来挑战也不算太难。

奖杯列表

奖杯	名称	获得方法
白金	トロフィ－コンプリ－ト	获得其他所有奖杯
金	アルティメットパイロット	完成故事模式的所有关卡
金	ス－パ－エ－スパイロット	故事模式C.E.73年代的所有势力通关，并且完成了アナザ－里的“バトル・デスティニ－”关卡
金	ガンダムSEEDフリ－ク	所有势力通关
银	エリ－ト连合パイロット	故事模式用“地球连合”势力打通C.E.71和C.E.73年代
银	エリ－トザフトパイロット	故事模式用“扎夫特”势力打通C.E.71和C.E.73年代
银	ラクス様バンザイ!	故事模式用“大天使号”势力打通C.E.71和C.E.73年代
银	ベテランパイロット	故事模式获得A评价的关卡在30关以上
银	エクセレントパイロット	完成EX关卡的所有超级BOSS任务
银	レジェンドパイロット	故事模式获得S评价的关卡在25关以上
银	MSコレクタ－	入手80架机体
银	パイロットコレクタ－	入手30名机师
银	スキルコレクタ－	入手40种技能
银	バトルマニア	VS任务达成100胜
银	击坠王	总击坠数达到5000机
银	3000机击坠	总击坠数达到3000机
银	2000机击坠	总击坠数达到2000机
银	1500机击坠	总击坠数达到1500机
银	1000机击坠	总击坠数达到1000机
银	700机击坠	总击坠数达到700机
银	500机击坠	总击坠数达到500机
铜	エ－スパイロット	故事模式获得A评价的关卡在20关以上
铜	グレイトパイロット	故事模式获得S评价的关卡在10关以上
铜	エリ－トパイロット	故事模式初次获得S评价
铜	大尉	故事模式完成20关
铜	中尉	故事模式完成10关
铜	少尉	故事模式完成5关
铜	新兵	故事模式完成1关
铜	SEEDクリア	故事模式C.E.71年代第一次通关
铜	DESTINYクリア	故事模式C.E.73年代第一次通关
铜	400机击坠	总击坠数达到400机
铜	300机击坠	总击坠数达到300机
铜	200机击坠	总击坠数达到200机
铜	150机击坠	总击坠数达到150机
铜	100机击坠	总击坠数达到100机
铜	50机击坠	总击坠数达到50机



エクセレントパイロット



银杯

相对来说应该是游戏中难度最高的一个奖杯，要求完成所有超级BOSS的任务，推荐解锁了机体改造上（下）限限制解除，把机体全改后再来挑战，详细攻略可以参考这辑的研究中心栏目。





エリ－ト連合パイロット



银杯



エリ－トザフトパイロット



银杯

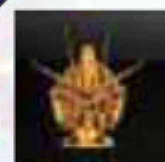


ラクス様バンザイ



银杯

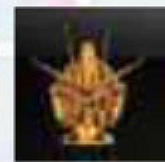
比较容易错过的奖杯，要求一个存档里由始至终只选一个势力通关，每个势力各对应一个奖杯，所以当完成C.E.71年代后，C.E.73年代也一定要选和C.E.71时一样的势力，而如果是大天使号势力，前期选联合或扎夫特都没关系，只要分支时选的是大天使号势力就可以了。



アルティメットパイロット



金杯

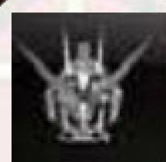


ス－パ－エ－スパイロット



金杯

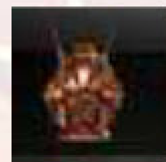
“バトル・デスティニ－”需要把连合、扎夫特、大天使号势力以及アナザ－里的所有关卡都打过后才会出现，注意アナザ－里的部分关卡需要完成某个势力里的特定关卡才会出现，所以有时会出现把一个存档里的アナザ－打完了却还有关卡没出现的情况，这时候要检查一下其他势力存档里的アナザ－关卡，看是否漏了其他存档里没有的关卡。



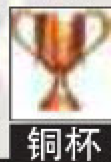
エクセレントパイロット



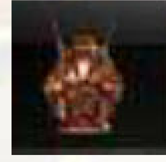
银杯



グレイトパイロット



铜杯



エリ－トパイロット



铜杯

三个都是和S评价相关的奖杯，这里主要讲讲获得S评价的窍门。本作关卡过关后的几个分数项目包括了击坠敌机数、时间、剩余HP和奖励分数，其中击坠敌机数当然是越多越好，一般的关卡全灭敌人过关是基本，注意有部分关卡只要击坠特定的目标就会过关，所以要以杂兵优先；时间方面，一般每关都会有各自的标准时间，超过的话时间的分数就会减少，要节省时间最直接的就是加快消灭敌机的速度，这对武器的命中和攻击力有一定要求，所以改造时可以以武器优先；剩余HP要求自机在不被击坠的情况下，还要保持较多的HP过关，主要涉及到机体的机动性和防御力等能力，另外附加技能选择HP回复系的也有一定帮助；额外奖励是根据每关而定的，一般是击坠ACE机或保护特定目标，关卡的主要额外奖励在之前的攻略中已经写出，需要的玩家可以参考一下。





バトルマニア



银杯

自由任务的VS任务获胜100次，同样是解锁了机体改造上（下）限限制解除再来挑战会比较轻松。最简单的就是选择ポイント战，设定里的得点上限选1000、场地选没有障碍的宇宙，自己自然是全改机，最好有长射程武器，机师带上气合技能，然后对手选高Cost的机体把能力改到最低，开场后直接蓄力射击击坠对面的对手就能获胜，这样一次对战下来包括读盘时间只要10秒左右。



随着“寿司”这道日本料理的知名度扩散开来，其标准配置的芥末+酱油也是世界各地的共通常识。然而在英国举办的奥运会场上，这项常识却并不通用?

伦敦奥运奇观：寿司没有酱油

文 AKIHA



四年一度的奥运会自然会吸引世界各国的游客前往观看。然而在今年英国伦敦会场，如果你点寿司当午餐，那么你会发现里面半点芥末都没有；而当你向其索取酱油时，他却无论如何也没法拿给你，理由是芥末和酱油的制造商并非奥运会的赞助商，因此这两道配料不能出现在会场的任何地方。

受此待遇的自然不止寿司一例。事实上今年伦敦奥运会对于非赞助商企业的取缔管理已经严厉到令人无法理解的地步，早已遭致各国游客的强烈不满。负责检查商品的“Logo警察”只要发现店里的任何物品印有非赞助商的Logo，就会对店家处以2万英镑（折合人民币约19.9万）的巨额罚款。对于连欧美人都深刻理解的“寿司配酱油”的常识，店家也只能无可奈何地遭受游客们的白眼。就连巧克力、口香糖这类商品，由于没有赞助商的Logo，也都只能在暗中进行交易。

>こんなもの食えるか。（kon na mo no ku e ru ka。）
译文：这种东西能吃吗。

>英国紳士の考えることはワカラン。（ei ko ku shin shi no kan ga e ru ko to wa wa ka ran。）
译文：英国绅士想的东西真是弄不明白。

>どんな罚ゲ-ムだよ。（don na ba tsu ge-mu da yo。）
译文：这是啥惩罚游戏啊。

>今回のオリンピック运营の酷さは历代最低レベル。（kon kai no o rin pi kku un ei no hi do sa wa re ki dai sai tei re be ru。）
译文：本届奥运会运营的能力是历届最低等级。

奥运期间相关消息相信大家也看了不少了。不管从组织运营，还是选手表现来说，本届奥运会都确实有些出乎意料。关于非赞助商企业的取缔管理事例，在本届奥运会开幕前的7月20日，组委会的会长曾在广播节目中说道“穿百事可乐Logo的T恤衫的游客大概不许进入运动场吧（百事是官方赞助商可口可乐的竞争对手）。”然后组委会急忙以“服装是游客个人的自由”为由否定。如此荒唐且不人性化的举动竟然真的堂而皇之地出现在国际最大规模的活动中，真是让人不得不纠结赛事背后的经济纠葛。奥林匹克是弘扬运动精神文化的神圣赛场，怎容得这些邪魔外道来搅局?

在日交友法·“猛汉”篇（下）

文 山山

3DS LL发售，用朋友刚买的机器体验了一下《MH3G》，大画面果然大迫力！《MH4》发售之前必入！“马大叔2”已订，之后还有《跨界计划》和《恶魔城》等游戏。硬件方面3DS LL、PSV都在计划之中，“爱疯5”又公布在即，钱包君Hold住…

最近扭不过某萌妹子软磨硬泡，又捡起《MHP3》带新人。由于受《MH3G》锁定系统毒害，C手出现各种坑爹状况。在学员中的“猛汉”大神形象大打折扣啊……不过没有了G怪的血量和攻击力，稍稍适应之后完全无压力。在《MH3G》几乎全程Solo之后，居然还能兴致勃勃地玩起已经完全放弃的《MHP3》，笔者自己都始料未及。果然还是印证了“游戏要大家一起才好玩！”

上次说到笔者因为联机圣地热闹的情景而入手《MHP2》走上猎人之路，但“《MH》系列”上手困难，即使在降低了难度的掌机上，也让笔者头痛了好一阵。这个时期在一起打工的福山桑和山口君帮了大忙。一周之间连续3个通宵，让笔者这个连用什么武器都还没想好的超级菜鸟，以一身雪山装15小时冲到HR4，20个小时左右达成下位轰龙弓装+龙弓【轮】。（用弓是因为可以全程酱油。老猎人一定还记得雪山8区的高台，一般笔者都会在上面眺望福山桑和山口君跟轰总缠斗……）某日，通宵奋斗后3人一起上班：

>おはようございます！（o ha yo-go za i ma su！）

译文：早上好！

>なんや！お前ら！バイオハザ-ドか！（nan ya！o ma e ra！bai o ha za-do ka！）

译文：干嘛！你们！演《生化危机》么！（通宵过度，3人瞳孔放大、满眼血丝、面色惨白，惊吓到善良的店长。）

有了40小时联机打酱油的经历，笔者基本摸清了中前期BOSS的行动模式，新人杀手大怪鸟老师完全没有威胁，只小卡了一下黑狼鸟。经过前两周的洗礼，之后联机频度有所下降，基本每周1、2次。期间，通过福山桑的介绍，又认识了野上桑、福本君及大谷桑3位好机友。和中国众多全武器制霸的高玩不同，日本人一般只用本命武器。（Famitsu某小编《MHP2G》时代铳枪使用次数上2000，这是要有多专一…）

>片手マニア（ka ta te ma ni a）

译文：片手狂热者

>真ランサ-（sin ran sa-）

译文：真长枪手

>笛吹いて行きます。（hu e hu i te i ki ma su。）

译文：吹着笛子去。

>ハンマ-大好き！（han ma- da i su ki！）

译文：喜欢大锤！

随便找了几张名片的签名，几乎都是和武器相关的。顺便附上笔者自己的签名：

>こら！お前ら！鱗が足らんから残しとけ！（ko ra！o ma e ra！u ro ko ga ta ran ka ra no ko shi to ke！）

译文：喂！魂淡们！鳞不够了给我留点儿！

2007年基本上就在欢乐的联机中结束了。2008年4月，因为发售前宣传得当，《MHP2G》发售后疯卖，在日本掀起一阵猎人狂潮。麦当劳、星巴克、游戏店、漫画店、电车上、甚至是大学教室，只要打开PSP进入在线集会所，总会有几个人在里面。之后，笔者每走到有人拿PSP的地方，就会不自觉地打开PSP，迈进在线集会所……



▲与日本机友的合照。中间的大佛就是笔者。

栏目主持：苍穹

火纹大陆

文 JIDE

本辑专栏继续带来《火纹 觉醒》的角色赏析文，至此《觉醒》中亲代角色的赏析也就基本告一段落，不知道读者们是否满意呢？提前预告一下，今后的栏目中将会奉上精彩的支援对话赏析，为玩家呈现亲代和子代角色之间血浓于水的羁绊，苦于没有汉化版有对剧情痴迷不已的读者可要继续关注本栏目！

《火焰之纹章 觉醒》角色赏析（四）

莉兹（リズ）

蹦蹦跳跳、温柔刁蛮、可爱的小公主。可以说玩家对这位角色第一个印象就是“活泼”，有时喜欢恶作剧的她几乎拥有小姑娘所有的弱点，怕蛇、毛毛虫、青蛙……相对于比较严肃的库洛姆、贤知的艾梅莉娜，莉兹常常会对自己的现状感到迷惑：她既没有哥哥那样的力量，也无法达到姐姐那样的知性，而且她还有一个心结——没有圣痕。这位小公主认为家传的印记可以帮助它的拥有者成为更加完美的人物，所以她一直以为自己“万事不成”是因为没有圣痕造成的。莉兹曾经一度怀疑自己的血缘，虽然多次得到姐姐的澄清，但这个遗传学对她开的玩笑直到她的儿子——拥有圣痕的乌多出生后才结束。事实上，队伍中并没有人把莉兹看作成“派不上用场”的角色，相反，这位小公主阳光般的笑容一直给大家一种如治愈效果的精神回复。这个对自己不满的女孩听从兄长的意见，询问他人希望她自己成为什么样的人，虽然得到的结果各种各样，但最多的答复是“就这样保持现状是最好了！”而在那个绝望的未来，莉兹仍然在战场上作为治疗单位活跃在前线，直到最后一刻。



欧莉薇艾（オリヴィエ）

拥有完美天资但特别怕羞的舞娘。欧莉薇艾以前是个旅行艺人，听过许多诗歌，比如白鹭公主和黑鸦王子（《苍炎》、《晓女》中的故事）等等……出色的舞蹈天赋使她将这种艺术表现得淋漓尽致。因为很容易害羞，欧莉薇艾不敢直视他人的眼睛，并且经常会在人面前脸红，接着转身跑掉。曾经有次玛利娅贝露不知从哪本书上得

知，治疗欧莉薇艾这种怕羞症的方法是和不认识的异性搭讪，虽然成功和别人说话了，但那位大小姐却意识到这本书是针对男性的……欧莉薇艾因为担心自己在战斗中派不上用场，故一直想变得坚强些。但在被贝露贝特问到“你能够做到什么，不能够做到什么”时，她才意识到自己完全没有考虑过这个问题。对方提醒说，“如果不想明白这个问题的话，就会一直被自己想象出来的壳所包围、束缚。首先要知道自己是谁，接着再考虑自己能做什么。当了解了自己后才会明白自己的极限，然后向那个极限不断努力，就能炼就坚强的内心。”这个有时会对小花说话的可爱女孩有着自己甜甜的梦想：欧莉薇艾将赚来的钱一点一点积攒起来，希望能攒到足够的钱去建造一家剧场，一个不论是谁都可以来观看她舞蹈的剧场。欧莉薇艾喜欢看到别人的笑容，如果自己的表演能换来人们真心的笑容，那就是她最幸福的事情。

贝露贝特（ベルベット）

勇猛果敢、为报恩挺身而出的兽人族（兔）幸存者。贝露贝特所生活的村子曾经惨遭人类屠杀，幸存者只有她一人而已。她有着很强的自尊心，一直认为兽人族是不输人类的优秀种族，讨厌那些看不起兽人族的人类。尽管觉得人类有些让人憎恶、不值得信任，不过当她得知有人密谋暗杀圣王艾梅莉娜后，立刻只身前往阻止。原来在大约1000年前，兽人族只是被人类当作连“动物”都不如的生物来饲养的，用于劳作或是观赏，他们的命运完全掌握在人类的喜好憎厌上。改变这一切的是初代圣王，“兽人族和人类是平等的！”那位英雄的后人如此说到，并从此解放了兽人族，并且还将他们那被仇恨充满的心从泥潭中拯救了出来。这个种族是个相当感恩的民族，他们将这件事口耳相传、一代一代流传了下来，贝露贝特是从她身为族长的母亲那里得知此事。事实上，直到那个行刺之夜，这个兽人族女战士都不知道现任圣王的面容与名字；但这完全不能阻止她报恩的心。恐怕当时在贝露贝特的内心，是赌上他们这个表里如一、毫不掩饰自己内心的民族的骄傲而前去营救的吧。



贝露贝特对草药有很深的了解，不过采集地点都是在悬崖峭壁那些险恶的地段（那些地方对变身后的她来说当然不是问题），她所收集的草药不论是对动物还是人类效果都十分显著。也许是不经常外出旅行的缘故，贝露贝特对一些自然现象有些无法理解，比如在日食的时候她就被突然变暗的环境所吓到，不自主地拉着古雷格的手臂像只小兔子般地发抖。

亨利（ヘンリー）

笑颜常驻、却是反映空洞内心的咒术师。亨利登场时身边被大量的乌鸦所包围，和萨莉娅同样来自热沙之国“佩雷吉亚”的他恐怕是我军中性格最特殊的一个了：虽然是有名的咒术师，但却整天挂着与职业极不相称的满脸笑容；尽管是我军中的人物，却可以毫不犹豫地去咒杀任何一个人（不过都被阻止了）；而另一方面，他又愿意为帮助同伴而使用自己的暗魔法。亨利最擅长的是将他人的咒术反弹回去，这需要相当强大的精神力才可以做到，他坦言只要有人的精神力超过自己的话，那么自己的咒术对那人是完全没有效果的。亨利儿时被家人放任不管，孤独的他走到森林和一匹狼结为了好朋友。然而好景不长，那匹狼一次来找亨利玩的时候，被村里的人们打死了，不论亨利再怎么哭，他也无法再见到自己的朋友了。

现在的亨利几乎感觉不到疼痛，那是因为以前他被双亲设下了对不听话小孩的“惩罚措施”——痛感比常人更加强烈，结果久而久之，他的痛觉神经变得十分迟钝，连腹部被砍伤都察觉不到。同样因为这个原因，他的性格也变得如此怪异，不论遇到什么事情都是以笑容面对，尽管他自己说那是“真心”流露，但其实他真正的笑容却一次都没有露出过……不过即使是这样一个以战争为乐的人，也有一段值得我们深思的故事：一次，亨利在村中看到一位孕妇，因为看到她走路相当困难，所以想帮忙将其腹中的胎儿生产出来。但是不论他试了几次，均以失败告终。亨利无奈地笑着，叹息道：“为何要将人置于死地的咒术那么多，又那么简单，相反的，让人得到生命却没有任何咒术能够做到。生命这东西，果然是很不可思议的啊。”——这句话放在《火纹》这样的游戏里相当合适，即使在游戏里“人死不能复生”的规则也一直让玩家们警惕着，也许正是因为有这样的设定，这款原祖S・RPG才会如此长盛不衰吧？

掌门人

前些日子突然被一个QQ上的好友询问：“现在《掌机王SP》出得这么快了么？”本人回答：“没啊，还是大约半个月一本。”那位同学翻看看日历后忽然感慨：“这一放假怎么感觉过得这么快……”其实我的学生时代也有这感觉，现在依旧觉得时间过得快，而且比放假的时候更快！经历的时候度日如年，可一旦回顾就会觉得白驹过隙。包括打游戏，不知不觉就上百小时甚至几百小时了——还好这里都留下了我们的快乐和难忘的游戏记忆。那么带着我们的快乐和记忆，一起开始本辑的“掌门人”吧。



写作业

某天早上一位总不写作品的同学向我炫耀他终于写完一次作业，当他找作业时却发现忘带了，我默默地来了句：“叫你写作业，遭天谴了吧”。据说此同学在那之后就再也没写过作业了……

沈阳 A星

马修：不交作业没有什么事么……

阿鲁：你同学该不会是因为总不交作业所以没有带作业本上学的习惯吧？

半夏：很明显，A星同学的那句话深深打击了那个想改过自新的同学。

酷洛洛：这最多只是回到原来状态而已，他本来就不写作业。（囧）

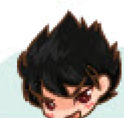
只言片语 舍弃灵魂般的要素而单单在画面上大幅进化，绝不是真正意义上的进步！（上海 惑星の雨）

掌门话题 小编们平日中的RP如何？如发票刮出钱/彩票兑出奖/有奖微博转发/路上捡钱包之类。

（该话题由汕头读者 林少忠 提供）


马修 自从初中某次用玩街机游戏的10元钱买了彩票却无任何收获后，便没再买任何彩票，反倒是前几年看某电影首映时竟然被抽到了一等奖，结果中的T恤不透风没法穿，倒是杯子现在一直在用。微博转发抽奖么……开始碰到还会打微博客服确认下，然后每次都被告知是骗局，所以现在直接无视微博转发抽奖了。惟一能体现RP的是捡钱，但捡钱后往往伴随更大的破财，比如小学时捡1角钱之后丢了1元，工作后捡5元钱丢了50元，捡了100元干脆被当时的妹纸发卡……所以现在本人是路不拾遗的好青年。

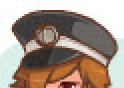

半夏 在家乡时经常能刮中发票，学校礼堂抽奖几千人也能抽中我，但是自从来了编辑部就再也木有中过任何奖项，这或许可以称作水土不服？


苍穹 虽然上下班坐地铁时让座还是挺主动的，但个人无论是现实中还是在游戏世界中的RP一向不好。当年做读者时积极回函但中奖次数寥寥，工作后的年底抽奖也是稳获安慰奖，所以早已习惯了（摊手）。个人在遇事时也更倾向于尽可能地考虑周全、做好最充足的准备，而不是把希望寄托在虚无缥缈的RP上。


白菜 极为普通。没有特别夸张的横财运，但也不至于怎么买彩票都不中奖。当然这不止体现在金钱方面，有时候发生的一些事情能够让人大呼倒霉，但另一些事情在发生之时不觉得，但事后仔细想想却觉得自己真是好运。


乌冬 自己的RP应该算一般那种吧，就拿正处于刷蛋阶段的《黑2》来讲吧，有时刷了一箱子的蛋都刷不出理想的个体值，但有时第一个就有了理想的六围。不过最近正在走霉运倒是真的，详情可以参考乌冬这两辑的小编寄语。


酷洛洛 最近时隔5年首次刮彩票到10块话费……


胧月 我相信自己的RP是极好的，虽然没有中过什么奖，但一些在旁人看似微不足道、但对我又非常重要的愿望几乎都实现了。由于低几率事件是很难连续出现的，因此我宁可平时不中奖，把RP都积攒到关键时刻放大招。

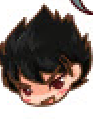
《空轨》三部曲

用了半个月时间通关了《空轨》三部曲，从此世界上又多了一名《轨迹》FAN。在玩《空轨》之前我觉得身边的ACG朋友都玩过（因为这游戏太有名了），等我把《空轨》三部曲通关后想和别人讨论，才发现其实不少人都没玩过……

马鞍山 玮园长


阿鲁： 热烈欢迎玮园长加入《轨迹》FANS团。


半夏： 半个月通三款《空轨》，这位同学也太神速了吧。


苍穹： 其实后面还有通关效率更高的，一周通了三款RPG和一款AVG……


马修： 都这么强？高考后的那个暑假，本人半个月也只通了一款《重装机兵》……


胧月： 《空轨》是只要玩过都有口皆碑的好游戏，但受众真没那么广。


酷洛洛： 由于有汉化版，这两年国内的《轨迹》饭其实多出不少呢。

只言片语 期待《刺客信条 解放》，它将是PSV已知作品中的大作之一！（南京 先）

考试的烦恼

中考分下来后没有大喜大悲，只有些许的失落，离心仪的学校只差5分，没办法只得选择另一所高中。其实我现在很羡慕小编们，不用再为考试烦恼……

天津 张淳

苍穹: 不同阶段都有各自的烦心事，以后张同学就会明白，考试的烦恼比起人生百态简直弱爆了。

马修: 考试……其实现在我也不想回到学生时代，因为我个人比较缺乏耐心和毅力去用那么长时间备战大考的。

胧月: 预测有人要高调跳反："哥/姐从来没为考试烦恼过。"

掉节操王

我想知道，众编辑之中，谁是传说中的"掉节操王"呀，哪位给透露一下啊，一点点暗示也行的哟。

上海 杨雪

白菜: 这还用说么?

马修: 舍那谁其谁?

苍穹: 我举双手双脚投鲁叔4票。

乌冬: 我有多少票都投给鲁叔。

半夏: 目测鲁叔要全票通过!

阿鲁: 诶，你们不能趁我养病时搞这个陷害我啊!

不等汉化了

最近想通了，没有汉化的游戏也玩了，权当锻炼英语，要是再纠结汉化，80%的游戏都会错过，不过《和平行者》我还是要等，坑着也得等!

桂林 豆腐

白菜: 就是，等别人给汉化不如自己把外语学好。

乌冬: 豆腐同学，难道你玩的非中文版游戏都要等英文版么……

苍穹: 也许豆腐同学是美式游戏玩家。

马修: 其实要是用心去研究原作的剧情，游戏对提升外语能力还是有帮助的。

UMD舱新用法

同学发现了PSP的UMD舱的新用途——放3DS卡，他告诉我这样就丢不了了。话说用索尼的游戏机装任天堂的游戏，会不会有些嘲讽啊……

天津 张翼伟

胧月: 物尽所用，没什么啊。

马修: 没啥嘲讽的，某退役的老编辑就一直用NDS的软包装他的PSP。

阿鲁: 你同学可得把PSP给看住了!不然……

乌冬: 阿鲁你不是去养病了么? 怎么又出现了?

奇怪的情况

我周边的圈子里有个很奇怪也很麻烦的情况，每年都会从某一天开始，身边的朋友开始倒霉，然后一个一个轮下来走完一圈。例如某个朋友手机掉了，接下来不久之后另一个朋友一定会生病，或者是电脑一定会大损坏一次……之类的。这算是什么诅咒吗?

重庆 刘欢

胧月: 我还以为这是正常情况……

白菜: 要不要试试去寺庙里参拜一下呢（汗）?

半夏: 其实我觉得电脑大损坏什么的是好事情，因为又可以更新配置了。

马修: 楼上的真"壕"……



只言片语 185辑竟然没有"游俏小筑"……（宁波 DK）



《掌机王SP》上既然有了"乙女风"，为什么不能来个"乙男风"呢？重点介绍一些Galgame之类的啦……

柳州 小橘

马修：嗯？这栏目由半夏负责么？

半夏：这么艰巨的任务，得交给白菜老师！

苍穹：白菜老师，扛起这面大旗的重任就交给你了（拍肩），栏目名称就叫"最炫的潮男风"。

胧月："游俏小筑"还满足不了你们吗？

185、186辑调查之回忆长假玩游戏的趣事

放假时游戏机被没收，无趣事……

广州 Jicken

当年暑假玩FC上的《重装机兵》，太阳何时升起我就何时开机，不过还是没有找到最后的一块眼镜，成为了一大遗憾！

上海 小霸王

为了补完游戏，一周通了三个RPG和一个AVG，之后睡了16小时。

东莞 Magic

七八个人一起联《怪物猎人》，真是太爽了。

湛江 马骝

趣事倒是没什么，不过有时会去败一下街机的《DJ》和《太鼓》，毕竟我大爱音乐游戏。我还发现了有很多Wi-Fi的地方，所以有时间都想着用小P上网，不过网速很不给力……

肇庆 阿斯基克

想把《黑・白》的记录拷给机友，但两张TF卡搞反了，我200小时的记录被覆盖了……

南通 天气姐姐

初一时找同学借GBA SP玩了一暑假的《口袋》和《铸剑物语》，就一个字：爽！那种感觉是后来的PSP带不来的。

天津 才子

《我的暑假》是适合暑假玩的游戏，现在虽然没有暑假了，但有时间还会去玩一下。

丹东 Snake

长假中玩游戏真的爽，想怎么玩都行，一连好几天不睡觉都行，真的好怀念。

合肥 WWY1151229

玩《WE2012》玩一球成名，两天下来马上打世界杯了，死机，没存档！无语了……从0开始。

深圳 RG王子

说起长假玩游戏，只能想到手指抽筋的悲惨经历，一点也不好玩……

贵阳 孤狼



马修：大家的趣事不少，糗事也挺多，不过有一个乐观的心态，对糗事置之一笑的话，大家的游戏生活无疑会更轻松。

186辑调查行货3DS LL问世后你会购买价格便宜但游戏数量较少（锁区的前提下）的行货版，还是选择价格较高但游戏丰富的日/美版？

已入《DQM》同捆版主机，美版不在考虑之列，因为游戏数量和选择面并不宽。以后当然以行货版主机为首选，毕竟如今3DS的价格不会大降。

上海 季节之殁

必须日版，没游戏玩的话，要便宜主机何用？

上海 郑一帆

日版，因为我是日版机，没办法……

永康 星之卡

价格低廉并不能吸引我选择行货，除非行货有中文且和日/美版同时发售。而且某些游戏的配信如何处理也是一个问题。

肇庆 我是穷人

不一定，如果行货有我喜欢的中文游戏的话……

深圳 RG王子

我会选择行货吧。我认为游戏数量少是暂时的，一般日美版的东西都偏贵，同样的游戏都要比行货贵，坚持行货！

上海 F2 007

已经有了日版，买日版游戏也是肯定的。行货版视资金情况，要是赚到一笔，就再买一台支持一下，没赚到就这一台用用。

上海 王菁益

当然选游戏丰富的。

南通 朱鑫嘉

我应该是选日/美版，因为硬件质量相同的情况下，游戏越多越好。规格几百元也就相当于为了更多的游戏交一下预付款吧。

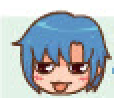
沈阳 腌甜葱

会选择行货版，毕竟看得懂的玩起来也比较舒服，而且像日版400元那么贵一张的确有些承受不了。

海门 香菇

支持大陆TVG事业，行货必须的！不过实在是资金无比充裕，果然还是连美/日版一起收了更好，"两手抓两手都要硬"才是王道啊！

桂林 王启铸



马修：神游3DS的消息也是近期热点了，统计一下持观望态度的还是比较多，且不说有更佳优秀体验的3DS LL上市，如果行货真的如传闻那样锁区在中国大陆，那的确会让人纠结大发了……

只言片语 期末考试过了，而且还有两个优——可以无忧无虑玩的假期！（上海 郑一帆）

玩家画廊



梅州 雷元哥

马修：方方正正的饼脸和鼻头都挺有特色的。

桂林 豆腐

马修：《一年战争》这么强的片子竟然要等到明年6月7号？





大庆 方钊

马修：可怜的艾鲁猫在召唤《MHP3G》啊……



盘锦 石头

马修：又见暴漫风，话说石头同学拿下白色PSV没呢？

汕头 Melmen

马修：这表情配上脑袋上的排烟管，是人造人么？



你一言我一语



和同学玩《三国杀》时有一个人读了三遍也没看懂技能怎么用，旁边有一个哥们急了，怒曰：“你语文是体育老师教的啊！”

沈阳 Mr.X

半夏：新将太多，导致我觉得我的语文是数学老师教的。

工作越来越忙，小编受到过领导批评么？怎么看待拼命干活还被领导批评……

石家庄 Lininter

马修：因为事情多忙中出错、然后被批评，这个其实很正常的。工作忙是没办法的事。提前做好计划、最大程度避免出现错误吧。

去了上海CCG EXPO，已经是第二次去了，正赶上Vocaloid China现场发售，听到了洛天伊的声音！虽然V3 China不太给力，不是还是要支持，见到了活的秀纪先生，好激动！

台州 L.H

酷洛洛：山新姐姐很萌，看什么时候有机会约她上来“游俏小筑”。

（资料）年龄：12～22岁。

上海 Mini

马修：这是做好回函表被雪藏10年的准备么……

3DS应该如何保养？感觉用硅胶套防尘能力很差……莫非得跟小P一样经常拆机清灰？

乌鲁木齐 卡尼多马特

马修：说说我个人的经历吧：本人的掌机，从最早的GB一直到现在的3DS，包括你说的PSP，本人的每部掌机都没有拆机清灰过，现在都可以正常使用……

整理书柜，想把每一年的《掌机王SP》都分一分，所以我想问问，2010年和2011年最后一辑分别是哪辑？

广州 穷宅

马修：这个我是记不住……不过问下胧月，答案是：151辑和174辑。

现在做生意的人服务态度真是好呢，因为我向老板提出要买《口袋玩家》，她很爽快地就答应去进货，结果没过几天我如愿以偿地拿到了书，感谢这位大妈！

上海 顾春军

马修：同时负责《口袋玩家》的本人也和顾同学一起感谢下这位善良热情的老板。

值此《掌机王》10周年之际，预祝《掌机王》第十辑早日发售！

杭州 朱建贤

马修：不提醒我都忘了，最开始没有“SP”的《掌机王》也已经诞生10年了，时间过得好快啊！

放暑假了，可我们高三美术班却依旧要天天画画，到12月初考完才结束，看着文化班的人，我们心里一阵阵的羡慕嫉妒恨……

常州 神叹

马修：相信我，那些学业压力更大的同学说不定也在羡慕你们。

喜欢3DS上的游戏，又喜欢PSV的硬件，咋整？

汕头 林少忠

马修：最好的方法当然是把3DS和PSV都买下来。如果只够买一台、游戏上又更倾心于3DS游戏的话，可以先买3DS玩，一边玩3DS一边攒PSV的钱，这样就都能如愿了。说不定到时候PSV上也会有你喜欢的游戏呢。

通告

以下作者及其熟人，看到该公告后，请尽快用Email联系我们，提供表格中对应的资料，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题	需要提供消息
魔王	187	玩家点评	马里奥网球 公开赛	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
唯心百辟	186	玩家点评	海贼王 巨人之战2	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
tifG	186	玩家点评	黑岩射手 游戏版	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
石子安	185	自由谈	我的童年、青春与《掌机王SP》	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
北风水君	182	玩家点评	战国BASARA 群雄编年史	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
高鹏	172	玩家点评	寄生前夜 第三次生日	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
幻像de口袋	170	自由谈	游戏人生——掌机时代的变迁	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编

只言片语 我是《COD》饭很多年了，《COD》也能作为我购入PSV的理由之一。（上海 陈双玥）

柳州 小橘



石家庄 Lininter



唐山 A.F

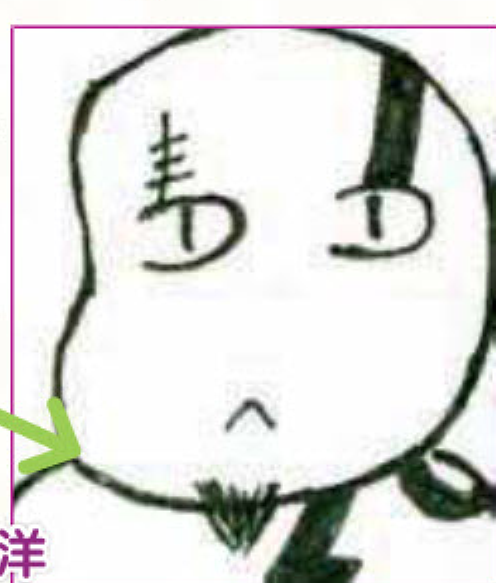


马修：真是神奇，两个不同地方的玩家的不同辑数的回函表上的《灌篮高手》题材的自画像，竟然在这辑走到了一起！

马修：看下画风后猜测“这么可爱的女孩子一定是男孩子画的”，然后猜对了，哈哈。

马修：嗯？看起来小橘同学是篮球爱好者？

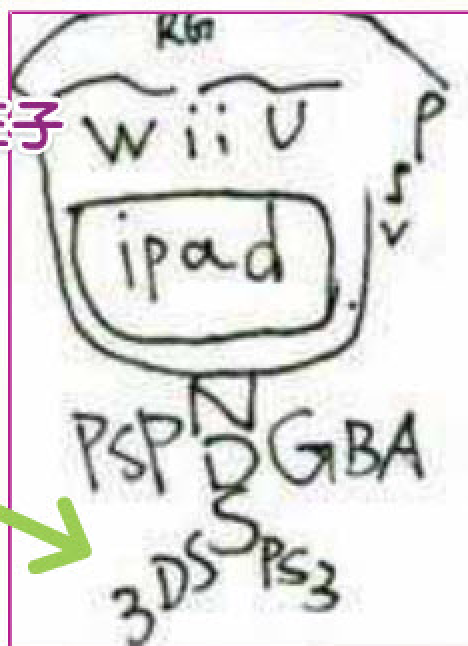
马修：这Q版的奎爷还是很可爱的嘛。



大连 洋洋

深圳 RG王子

马修：用众多游戏机和iPad拼成的人形，有创意！





沈阳 羊冥刀

马修：画中这只叫咪西的猫曾一度被我联想到萝莉版的猫女。

崭新的大学生活

高考完后的这个暑假异常无聊，同学都各有各的事，能联系上的很少，每天只能玩游戏和看电视，真希望赶快开学，进入大学后开始崭新的大学生活。

哈尔滨 张圣垚

乌冬：我觉得玩游戏和看电视挺好啊，等连游戏和电视都没了的时候那才是真的无聊。

马修：虽说大学不用再去考虑中考、高考这些烦心事，但对“崭新”二字还是……怎么说呢，少点期望到时候自然就多些惊喜。

阿鲁：同学，相信我，进入大学后你还是只能玩游戏和看电视。哦，对了，如果交际技能点得够高，还能加一个谈恋爱。

白菜：LS请不要误人子弟好不好。

胧月：这位读者的心态比某些小编好多了。实打实讲一句，大学虽然自由，但对人生的影响绝对远超应试教育的那12年。

怎么安排时间

小编们是怎样安排好时间的，我知道做编辑是和时间赛跑的工作，那你们怎样在有限的时间里玩自己喜欢的游戏呢？更何况将它完美？注意：这游戏有可能不是分给自己的任务。

杭州 Deepthroat

胧月：工作之余玩。

苍穹：忙里偷闲地玩。

马修：坐车和临睡前玩。

白菜：替阿鲁说：开开小差玩。

阿鲁：谁说的，我那可都是为了工作！

《掌机王SP》邮购信息



《掌机王SP》：第14、15、22辑，定价：12元。41、43、55、62、63、65、71、74、77、88、89、92辑，定价：8.8元；96、104～107、109～111、113～115、131、133、148、158辑，定价：9.8元；160、162、163、165、171、178、183～186、188辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、167、187辑，定价：16元。《口袋玩家》：11、15～18、28、38、42～46、52、54、55、57辑，定价：16元。《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元；VOL.5，定价：28元。《PSP专辑》：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14、VOL.16、定价：32元。《PSVita专辑》：VOL.2，定价：32元。《NDS宝典》：定价28.00元。《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11～13，定价18.00元。《手游PLAY》：第1辑，定价25元。《卡牌·桌游》：第9～12、14辑，定价15元。以上价格全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

只言片语 得到力量就要付出代价是天经地义的事，《灵魂献祭》很好地体现了这个真理。（兴宁 王宇）

FAQ 电台

栏目主持 LIKY

据传尼康即将发布一款基于Android的“智能”相机Coolpix S800，它带有25-250mm镜头，3.5 英寸OLED显示屏，采用 Android 2.3 操作系统，并且还内建GPS以及Wi-Fi，可能还会带有Google Play……看到这里不仅感叹，手机摄像头的不断进化抢了相机的不少地盘，现在相机要开始反水了吧，直接用手机的系统了，好吧，最好天下大同，我以后只用带一个“智能终端”，所有专业功能全部包含。扯远了，下面来看看本辑的问题。

PSP-3000 6.35 Pro-B10，为什么在玩一些大型游戏时会死机，这种情况是不是要升级系统？但听说系统升高了“老金”就用不了了，怎么办啊？小编知道高点的系统可以用“老金”的么？

昆明 李博南

有些金手指软件在系统升级后也是可以直接用的，比如CM、FC等等都是支持6.39的金手指，你要是升级后原来的用不了就去网上搜一个对应系统的吧。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

把PSV经常玩到自动关机，有损机子吗？

庐江 卢伟江

不会的，PSV继承了PSP的优良传统，自动关机了很多时候实际上是系统自动待机了，重新插上电源开机还可以继续之前的游戏。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

PSP一边玩游戏一边用外接电源（移动电源），外接电源接USB插口，假设外接电源电量无限，PSP会不会玩到一定时候也会没电？如果是接充电专用接口呢？

柳江 无名

这个主要还是看你的移动电源的输出电流有多大。PSP的AC电源的输出电流是2000mA，接上电源一边玩一边充电是完全没问题的，所以如果移动电源的输出电流有2000mA，并且接PSP充电专用接口，肯定可以支持一直玩下去，如果移动电源输出电流不够2000mA那就难说了；而移动电源接USB插口也是要看输出电流的，普通情况下用电脑USB充电时输出电流只有500mA，边充边玩会充电不抵用电，我经常遇到USB充电联机《MHP2G》（333Mhz，Wi-Fi开启）然后慢慢玩到没电的情况，但如果用移动电源USB插口输出电流也能够达到2000mA，则有可能保证持续玩下去不会断电，但不知道PSP会不会限制USB输入电流为500mA，如果限制的话肯定跟电脑USB充一样的情况了。这里有一个问题需要强调，正常情况下PSP是无法用USB充电进行边充边玩的，因为官方系统限定USB充电只能处于系统菜单界面并保持“USB连接”状态，进了游戏就会断掉，要想用USB边充边玩必须刷自制固件，然后按R键进入Revovery，在configeration菜单中将最后一项“charge

▲要想用USB边充边玩必须进Revovery先开启这个选项。

battery when usb cable is plugged in”设置为开启（Enable）。

我最近玩《最终幻想 零式》了。打最终章时有个屋子只让用魔法，太难过了，有好办法么？

天津 杨晨

小编做攻略时用的是“サンダ-SHG”魔法，理论上提升了射速的RF系魔法也行。这里的要点是要狙击重创点和一击必杀点。蝙蝠类的敌人随便搞搞没压力，龙系的敌人看准它吐完雷弹之后出现的重创点用魔法狙击，ルルサス战士则要一直锁定它，大概它挥出3～4刀后就会出现一次重创点。不太熟悉的时候建议多多回避寻找规律。

买回来的PSP发现×键为确定，○为取消，应该怎么把它调回来？我是不是买到二手的，被别人动过手脚？

辽宁 Mr.X

首先机器如果是美版的话确认键就会默认为×，未必是二手的哦，想要更改的话，如果机器已经破解只需要在关机之后按住R键不动开机，进入管理模式后在Button assign里选择O IS ENTER就能调回来，或者在开机时按Select呼出菜单中也能进行设置。

我想问一下《口袋妖怪 黑·白》中伊宿大陆中间那块像精灵球一样的地区能否进入，如果能的话该怎么做？

哈尔滨 张圣垚

可以的，点击下屏C齿轮的Wirelss，然后再点ハイリンク就能进入了。

《口袋妖怪 黑2·白2》会不会出限定版的掌机？大约多少钱？求解惑。

北京 朔月忍者

随同《口袋妖怪》正统新作发售限定版掌机早已是惯例，不过现在游戏已经出了一个多月，新掌机还是没有消息。这应该和正赶上当前掌机的换代有关：NDS系列主机已经归入历史舞台，连官方宣传《黑2·白2》都是用3DS玩；而游戏发售偏偏又赶上3DS LL发售在即。时间上说，等游戏发售后再推出相关限定版有些不合适，但如果放弃这个推出限定主机的机会似乎也不合适……所以呢，观望吧。

1.《初音未来 女歌手计划 f》中的“f”代表什么？2.《P4G》存在多周目要素吗？3.港台版的3DS只能玩中文版游戏，不能玩日文版吗？

上海 惑星の雨

1.这个官方并没有明确解释代表什么；2.有的；3.从目前已经的消息来看，是不能运行日版游戏的。

按照PS3的破解情况以及SONY的应对措施推测，如果PSV破解了能否玩盗版并拿取奖杯？奖杯能否上传至PSN上？会不会被BAN或者被认为是作弊？

广西桂林 豆腐

以PS3目前的情况看，破解机在线下拿奖杯什么的完全无影响，但真正的问题在于上传资料并同步到网络，否则拿到的奖杯只有自己知道。而一旦联网，往往就会有更新系统的提示，破解机也存在着被BAN的风险。利用网络与破解对抗是硬件商最行之有效的办法，想要完整享受网络服务，还是建议玩家从正，囊中羞涩的话可以考虑二手买卖游戏等渠道。

请问《喧哗番长兄弟 塔京大逃杀》中怎么才能使出双人超级必杀啊？我只在教学关卡用过一次，之后战斗就不会用了。

太原 河岸

在战斗过程中气槽满了之后可以按△+○按键发动超级必杀，如果此时附近的同伴也符合超级必杀条件他就会和你一起发动，或者在同伴发动超级必杀时你走近他，并根据画面会提示按键，就能取得成功。

只言片语 《初音f》虽然很贵但很想玩。（太仓 血祭狂歌）

交流空间

想秀你就来！

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

朱建贤　昵称：Deepthorout

性别：男　年龄：29
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《GT赛车》、《生化危机》、《寂静岭》
地址：浙江省杭州市余杭区邮政局商务投递局
邮编：311100　QQ：920049599
Email：920049599@qq.com
想说的话：据说小编夏天每人每天可以领取一瓶饮料，嘿嘿。

梁恺杭　昵称：兔斯鸭

性别：男　年龄：14
拥有掌机：3DS
喜欢的游戏：《MHP》、《口袋》、《初音》
地址：广东省汕头市金平区泰安华庭（东区）12幢1601
邮编：515041　QQ：643049497
Email：643049497@qq.com
想说的话：新手猎人成长中……也欢迎谈论《口袋》！

黄之锐　昵称：锐哥

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：《口袋》、《MHP》
地址：四川省广汉市中国民航飞行学院计算机系
邮编：618300　QQ：1261375167
Email：1261375167@qq.com
想说的话：真想入手3DS！

李思乐　昵称：LaRS

性别：男　年龄：18
拥有掌机：NDS、PSP、GBA
喜欢的游戏：《MHP》、《AKB1/48》、《铁拳》
地址：重庆市渝北区大竹林镇小街202 3-1
邮编：401123　QQ：779295589
想说的话：为了找妹子，说什么也得考上大学。

孙贞卓　昵称：惑星の雨

性别：男　年龄：21
拥有掌机：PSP、3DS、PSV
喜欢的游戏：《传说》、《初音》、《VP2》、《暴雨》、《新·光之神话》、《魔界战记》
地址：上海市浦东新区张江镇孙桥军民公路1213号南门盼望园工贸有限公司
邮编：201210　QQ：1368822867
Email：1368822867@qq.com
想说的话：日本的编辑和国内小编的口味就是有差别，小编对《P4G》的爱好深啊！我也是~

贡振洋　昵称：壮阳

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSV、PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《FF》
地址：江苏省江阴市澄江区虹桥一村6幢202
邮编：214400　QQ：382880229
Email：382880229@qq.com
想说的话：求PSV版《MHP3G》。

冯幂　昵称：FAJoker

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《如龙》、《FATE》、《无双》
地址：江苏省海岸上海安高级中学高二（6）班
邮编：226600　QQ：835142730
Email：835142730@qq.com
想说的话：上次的信有木有寄到啊……

唐磊成　昵称：麒麟儿

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、GBA
喜欢的游戏：《初音》
地址：上海市浦东新区川沙镇进贤路155弄4号301室
邮编：201200　QQ：1178639816
电话：18916152530
想说的话：暑假来临了！

周亦星　昵称：A星

性别：男　年龄：16
拥有掌机：GBC、GBA SP
喜欢的游戏：《恶魔城》、《塞尔达》、《闭锁病栋》、《初音》
地址：辽宁省沈阳市皇姑区昆山中路95-1号461室
邮编：110032　QQ：1914410851
Email：zhouyx1212@163.com
想说的话：终于搞到一台手机啦！

姚昕　昵称：神叹

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、3DS
喜欢的游戏：《MH》、《DQ》、《PM》
地址：江苏省苏州市钟楼区金色新城79-301
邮编：213002　QQ：1304544242
Email：1304544242@qq.com
想说的话：让掌机冲向宇宙！

杨雪　昵称：季节の澄

性别：男　年龄：35
拥有掌机：iDS、iDSL、GBA SP、GBC
喜欢的游戏：《DQ》、《人生游戏》
地址：上海市浦东新区博山路78弄118号103室
邮编：200135
Email：i3ds1737@139.com
想说的话：虽然本人和诸位小编都不再有暑假放了，但还是问大家暑假好。

张翌伟　昵称：JK

性别：男　年龄：11
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《噬神者》
地址：天津市河西区友谊路谊城公寓3号楼4门201
QQ：734255958
电话：13920922970
想说的话：又中奖了，最喜欢你了。

只言片语　在我的理念中，爱一个作品会一直地支持它。（合肥 WWY1151229）



小编寄语

苍穹



◎每次连续熬夜赶制完攻略后，身体的各部分就会开始"抗议"，这次做完《世界树迷宫》后又轮到了牙齿。牙龈肿痛导致夜晚辗转难眠、白天精神无法集中，随后又引起了感冒等多种并发症……看看接下来的工作计划，真是连生病的时间都没有。"善待身体、重视健康"，自己却似乎总是不长记性。

◎今年是当之无愧的"生化年"，既有《启示录》、《浣熊市行动》、《生化6》等游戏作品，又有《诅咒》这样的CG电影。（嗯？真人电影版？那是什么我完全不清楚。）《生化6》无疑是今年下半年个人最期待的游戏（没有之一），但在地铁上用PSP玩着老《生化》时，却仍对这种固定视角的经典形式无比怀念。

胧月



★记得《圣传》中的千阏婆王亮出持国天的身分后说出"自己只侍奉强者"的信条，当年只觉得其三观不正、薄情忘义。现在回顾起来，还是能理解这种心态的。

★拿到实体的《葛叶雷道》漫画后纠正之前的一个译名，"マレビト"虽然意思跟日语的"稀人"一样，写法还是该照原文汉字译成"客人"，コドク则双关了"孤独"和"蛊毒"两层意思。

★紧接《P4G》余势的《P4U》首周销量不错，小编们也再迎《苍翼》后的对战新热，ARC社最终还是没肯给加个隐藏角色——当然周防达哉完全是不切实际的奢望，这点咱家也心知肚明。历览这几年定期举办的音乐会、去年开始的半年番动画、舞台剧，到今年的《P4U》街机、《P4G》、《P4U》家用版的一系列操作，"《女神》系列"的新当权派争议归争议，运作头脑真的很不错。

纸鸢



◆所有事情，只有在亲身经历了之后，才会真的有所感悟。那些能够仅仅靠前人的经验和说教就大彻大悟的人，真是令人羡慕。

◆6月份的时候养了两只小仓鼠，一黄一黑十分可爱。这两个小家伙跟着我跑了不少地方，虽然小黄前不久驾鹤西去了，但是小黑却依然茁壮成长。



▲最近在我老爸的照顾下，小黑越来越肥了。

酷洛洛





■每天看着家里那放在角落累积灰尘的三红机，很有冲动想再买一台上Live和别人打网战，但又整天担心明年微软要出新Xbox，心里纠结得很……

■ChinaJoy得一机会去上海，让我这个没出过省的人可以去见见世面。在半个本地人的《UCG》胜负师带路下，吃上了比较有代表性的上海菜，得出的结论和之前料想的一样，太甜了（>_<）。

澄香（美编）

☆公司组织出游去了海边。下午沿着海岸线踩单车，沿路风景太美了。晚上和同事们烧烤完再光着脚走在沙滩上散步的感觉真不错，夜晚海边上空的星星特别多，月亮不知道为什么是黄色的。

☆一立秋马上就有秋天的感觉了，虽然还是很热，但皮肤有点干了。

Juxi（美编）



◆经过大半年的不懈努力，L哥终于跻身为百万行列，接下来野心勃勃准备出手投资餐饮、电子业，据他说终极目标是登上福布斯，在此祝福他早日实现梦想。

◆小偷偷了只鸡，在河边拔毛。警察经过，小偷忙将鸡扔进河，并向警察解释：这只鸡在游泳，我帮它看衣服。



乌冬

◆上辑说的霉运还在继续中，本来已经入手上月香港HKT48的握手证了，但想不到握手会当天过关的人爆多，按照以往的时间出门结果迟了大到，到了会场的时候人家已经散场了，连人影都没见到……

◆日拍真是一个可怕的东西，开始只是上去找想要的生写，结果发展到了现在凡是见到便宜的、漂亮的就都拍了。现在好了，把打算为去东蛋存的钱都败进去了，这个月底就只好乖乖呆在家里，看看万能的G+有没转播吧，顺便避避霉头。



LIKY

◆《啪嗒嘭》已经很久没有续作了，不知道新作会不会登陆PSV，利用PSV的新机能玩出新花样。前两天在iOS上发现一款比较有意思的游戏——《Monster Geeks》，一看那画面就充满了《啪嗒嘭》的典型风格，满心抱着"就算是山寨货也要体验一下"的想法，玩后才发现，游戏虽然照搬了《啪嗒嘭》的很多要素，比如英雄、装备、关卡推进方式等等，却把《啪嗒嘭》最核心的音乐节奏要素去掉了，实在有点遗憾，不过游戏也加入了不少自己的新系统，玩起来也还不错，喜欢《啪嗒嘭》的玩家可以试一下。

◆家里的宽带一到晚上高峰期就开始抽筋、断线，打了无数电话，客服的态度倒是挺好，每次都安排人上门来检查，可是来了也没法解决问题，感觉有点像"二皮脸"，其实问题很简答：用户过多、带宽容量不足，只要扩容小区的带宽就行，刚开始还说可能就在最近扩容，后来直接告诉我，暑假上网是高峰期，你只要等过了暑假就好了。看这意思根本没扩容的打算了，还要我继续忍受一个月，好吧，到期了咱就换。



马修

◆总结下包括自己和大多数人的睡觉时间和起床时的极不情愿，得出结论——很多人每天早上一醒来就会后悔：昨晚要是早睡一会就好了。

◆前两天去采购《口袋玩家》的奖品，用了一个多小时才在闷热的库房里把大大小小四十多个布娃娃（学名叫毛绒玩偶）全部挑选好。忙活完了去附近书报亭买盒烟，结果把布娃娃送到公司后回家，发现零钱夹里的200元不见了，看来是买烟时候把100元当1元花了。第二天上班，发现那200元躺在办公桌子上……

◆上辑负责的专题《屏幕上下》由于版面关系分成两辑连载，结果校稿时发现，这一个月来我跟各种掌机屏幕耗上了，从二极管屏幕掌机开始的屏幕专题，到最近评测最新的3DS LL。虽然累，但也给自己的游戏生涯留下了无比宝贵的财富。



白菜

□刚刚忍痛买了索尼PS3无线耳机不到一周，索尼就放出了新款的消息，怎能让人不骂街？

□西冲海边之行，算是生来第一次近距离看海，解除了一个生涯成就。晚上的全自动（全靠自己动手）烧烤老是烤不熟，果然是不推荐非专业人士尝试的细活。还好之前有吃咖喱饭打底，否则得给饿死。

□《P4U》最新版，一不小心自己练的番长"叉"荣升S级。9月份的《铁拳TT2》我决定SOLO凌晓雨，原田老哥要不要顺应历史潮流也照顾我一下？



阿鲁

■由于身体原因，回家养病，虽然身体饱受着病痛的折磨，但家里的温馨却让心灵感受到巨大的安慰，果然还是家里好啊。

■近段时间又花费不少，AKB48的第27单CD加上第4张专辑已经不是小数目了，近期又公布了相关游戏的新作情报，看着那华丽丽的价格实在是感觉压力很大啊……最可恶的还是PSP、PSV双版本！额的肾啊！



半夏

★我果然不是个亲近自然的人，公司组织海边旅游，结果各种小虫小青蛙直接把我吓得半死，活在一惊一乍中略痛苦……还好看到从小就很向往的夜海，也算不虚此行。

★在等待美剧复归的日子里我居然捡了几部TVB的刑侦剧看了起来，还不错，颇有几分CSI的味道，顺便能锻炼粤语听力，也算一举两得。

★8月底我心心念念的《初音f》就要发售了，虽然很多歌都木有听过，就当是补歌的好机会了，我到底要不要接一台限定主机回家呢？真纠结……



咕噜（美编）

◆台风过后，迎来的是热带风暴，天气热得令人喘不上气。灭"热"的最佳利器首选肯定是空调，待在空调房里，根本就感觉不到啥叫"热"。

◆月初的电费单，一看傻眼了，电费是一连翻了好几个跟斗，又要和好几张毛爷爷说再见了。

◆黑和白之间，有个灰色地带，它比黑白两边更加广、更加能包容，我们觉得大部分的人就是生活在其中，所以没有人可以是永远的好人或者是坏人。



sienna（美编）

◆公司组织去了海边玩，我的天呀，那太阳比什么都毒，我是太阳伞、帽子、防晒霜都带上了，还好有所准备回来的时候不至于变成炭头。不过晚上没有太阳的时候可以漫步在沙滩上和朋友们一起喝酒、一起玩水、一起放孔明灯还是很开心的。

◆哈哈，新买的相机在这次去海边玩的时候起到了很好的作用。

◆最近经常熬夜，每天都说今天要睡早一点，可是每天最早也要到两点才睡得着，悲催了。

栏目主持：白菜

火热秘技

经历了史上最烂的一次斗剧后，不知道以后还有没有斗剧了。地区偏僻、设施落后，付费入场还不提供选手住宿，不知道主办方在想什么。看来以后只要关注EVO就好了。

3DS 日版

世界树迷宫IV 传承的巨神

世界樹の迷宫IV 传承の巨神

●自动导航图标放置升级法

前往队伍成员只用通常攻击就能击倒的敌人的迷宫。带上拥有职业特技“战后手当”Lv3～4的医术师（メディック）或是“回复步行”Lv2～3的方阵师（ミスティック），然后在迷宫中设置一圈自动导航图标，之后固定住A键，队伍就能够自动打怪升级了。在进入迷宫前使用食材增加经验值能够提高效率（例如食用炎龙掉落的“焰の结晶”可以提升经验值，食用冰龙掉落的“极北の结晶”可以增加稀少个体出现率）。

※A键固定方法：

粗暴一点的话，可以用晾衣夹直接夹住A键。如果不想在机器上留下痕迹，可以先在A键上贴上创可贴。也可以用触控笔压住A键，然后将上屏盖下来压住。还有一种方法就是用橡皮擦压住A键，然后盖住盖子，用橡胶圈困住机器用以固定。

・Lv10以上的推荐放置地点：

第1迷宫B1F。

・Lv20以上的推荐放置地点：

小迷宫“兽谷の泉”。这里没有持有特殊攻击或是坚硬的敌人，攻击成员有2～3人就比较安全了。一天下来可以提升到40～50级左右。

・Lv30以上的推荐放置地点：

第2迷宫B3F。进入第一个区域后立刻放上自动导航图标。由于敌人不会毒和即死攻击，所以比较安全。主要的威胁来自于ビッグビル的横列攻击、ホロウ的术攻击和爆弹カズラ的自爆。如果前卫角色的防御力不高，很可能会被ビッグビル搞死，又或是连续中术攻击致死，需要注意。加上经验值↑↑的食材的话，放置一天大概可以升到70级。

・Lv40以上的推荐放置地点：

小迷宫“凍てついた地底湖”。在中央烛台的周围（镇火状态）设置自动导航图标。由于有使毒的敌人，因此需要一定程度的HP量和毒对策，最好是有自动回复手段。敌人的数量也不少，对于攻击手的火力也有要求。如果装备强力的话，理论上30级以上就能挑战，但是如果等级太低，毒伤害会比较伤。推荐还是在45级左右再去。想要避免事故死亡的话，55级左右就完全安全了。这里经验值的效率超越第四大地几乎所有的小迷宫。

・Lv50以上的推荐放置地点：

小迷宫“蝙蝠の狭き巢穴”。在2A～3A和2B～3B区域设置自动导航图标。加入有“回复步行”的方阵师，然后让他拿パニッククフルーレ的异常状态武器比较好。由于会遇到FOE的蝙蝠，因此最好不要让低防职业担任前卫。持有物理耐性的はさみカブト会频繁出现，攻击手最好装备炎属性武器。敌人的出现数量不多，因此主要是加上稀少个体↑↑后猎杀FOE的蝙蝠。

另外还有小迷宫“南の圣堂”，在进入后的玄室中设置自动导航图标。由于敌人没有特殊攻击，所以发生事故的几率非常低。只要装备到位的话，即使等级稍微低一点也能来挑战。通常敌人个数少，经验值不算高。但如果有能够灭掉每一个FOE的火力，那

么加上稀少个体↑↑↑的话，经验值效率将会非常可观。设置地点离入口近，事前准备也比较容易，因此可以短期放置（比如看电视或吃饭期间），然后卖掉获得的道具，可以当做一种赚钱的手段。

・Lv60以上的推荐放置地点

小迷宫“金鹿图书馆”。在左上角洞穴的周边（稀少宝箱附近）沿着洞穴设置自动导航图标。花びら会频繁出现，因此需要做好混乱对策。另外也会出现サソリ，所以也需要石化对策。 肉盾角色装备防石化的饰品“石袯のアミュレット”，素材需要“火炎ネズミ”的稀有掉落（斩攻击击倒），以及在图书馆的采掘点采集“蛇纹岩”。肉盾角色以外装备防混乱的“乱袯の带”，素材需要“メデューサツリー”的稀有掉落（炎属性击倒），以及采取点的稀有素材“バラ石英”。本作中即使被石化的成员也能获得经验值，因此只要保证火力能够击倒敌人，多余的人员石化对策也可以不做。如果讲究效率的话还是推荐全员完善石化对策。食材建议使用经验值上升，如果使用稀少个体上升的话，可能会有被先制混乱石化的崩盘可能性。

・Lv80以上的推荐放置地点

第6迷宫B1F。在树海磁轴的周边设置自动导航图标。由于敌人攻击力高，因此最好尽量提升“回复步行”和“战后手当”的等级。HP量最低要能耐住痹れエリンギ的自爆。



超级弹丸论破2 再见绝望学园

スーパーダンガンロンパ2 さよなら绝望学园

●魔法少女ミラクル★モノミ

随着游戏本篇进展而逐渐开启关卡的迷你游戏。玩家要操纵黑白美，挑战岛上的黑白兽，最终击倒黑白熊。

黑白美的攻击方式是按住□键不放，然后行走，走过的地方就会出现魔法环。将魔法环首尾相接，就会在魔法环包围起来的空间内发动魔法进行攻击。但是在行走中如果遭到敌人的攻击，或是遇到障碍物无法前进，那么魔法将会被中断。长时间发动魔法行走后，看到黑白美的头上出现汗水标记，最好是停下来休息一下，否则再过一会儿黑白美就会强制停在原地休息两、三秒。

除了魔法攻击外，黑白美还可以跳起来踩踏敌人。虽然没有伤害力，但可以暂时踩晕敌人，停止其动作。后期关卡中有一种套着巨型猫外壳的敌人，虽说魔法可以打掉其外壳，但效率不高，还是踩踏来得比较快。注意敌人在攻击前会闪光，此时踩上去反而是自己受伤害。打BOSS战时，也需要依靠踩踏让BOSS停止行动，否则魔法很难命中。

・掉落装备

游戏中击倒敌人会掉落三个部位的装备。大多数的装备对难度和关卡没有要求，但最强装备要求在Easy难度以上才会出现。其中最强武器为“希望杖セブンスシー”，最强饰品为“希望发结オータム”，最强防具为“希望布巻サウザンド”。这三件装备也隐藏着秘密：“希望杖セブンスシー”的说明是“小さき苗より育ちし木。诚に大きな星にならん”，“希望发结オータム”的说明是“绝望の雾、切り拂いて、世界に响きし子の产声”，“希望布巻サウザンド”的说明是“十柱の神々、绝望を收め、白なる夜を导かん”，可以看出分别指代了初代的三个中心角色苗木诚、雾切响子和十神白夜。而将三件装备的名字“セブンスシー”、“サウザンド”和“オータム”翻译后连起来，就是“七海”、“千”、“秋”，也就是本作中心角色七海千秋的名字。

・变身的意义

游戏中按下R键可以变身，变身之后在变身指数降到0%之前，黑白美处于无敌状态，且使用魔法不会疲劳。

●游戏中的系列关联物件

・第四章的青葡萄之屋1F的雕像是初代中的大神樱。

・礼物“战刃ナイフ”、“クマの发饰りの少女”、“剑风秘帖・舞园鞘花”、“叶隐流水晶”和“金箔の模拟刀”都是初代中的言弹。

・礼物“记忆ノート”是小说《弹丸论破/零》中主人公音无凉子的道具。

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

3DS、PSV、PSP三个平台的AKB游戏作品都确定了发售日，其中3DS《AKB和我》中的AKB成员均以Mii形象出现，极具亲和力；而跨PSV和PSP双平台的《AKB1/153》则是之前《AKB1/48》的续作，秉承了真人出镜的传统，玩家的选择面更广。8月中旬的各平台大作稀缺，直到月底才能再迎来连续的大作。不过同比往年，今年的暑期的确不算给力啊。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2012年8月					
23日	我是航空管制官 机场英雄3D 檀香山	ぼくは航空管制官 エアポ–トヒ–ロ–3D ホノルル	Sonic Powered	SLG	5040日元
30日	恶魔召唤师 灵魂黑客	デビルサマナ– ソウルハッカ–ズ	Atlus	RPG	6279日元
30日	闪乱神乐 爆裂 红莲少女	闪乱カグラ Burst –红莲の少女达–	Marvelous AQL	ACT	5980日元
2012年9月					
6日	柏青哥天国3D 大海物语2 亚格妮斯・拉姆 パチプロ风云录・花 消失的证件	パチパラ3D 大海物语2 With アグネス・ラム ~パチパラ风云录・花 消されたライセンス~	Irem	ETC	6090日元
6日	失落英雄	Lost Heros	NBGI	RPG	6280日元
13日	徽章机器人7 甲虫版	メダロット7 カブトVer	Rocket Company	RPG	6090日元
13日	徽章机器人7 锹形虫版	メダロット7 クワガタVer	Rocket Company	RPG	6090日元
13日	战国无双 编年史 2nd	战国无双 Chronicle 2nd	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
13日	新・绘心教室	新・绘心教室	Nintendo	ETC	3800日元
27日	哭牙	哭牙 KOKUGA	G.rev	STG	5040日元
27日	魔法小恶魔	ちび☆デビ	Alchemist	AVG	5040日元
2012年10月					
11日	跨界计划	PROJECT X ZONE	NBGI	S・RPG	6280日元
11日	勇气原点 飞翔妖精	BRAVELY DEFAULT FLYING FAIRY	Square Enix	RPG	6090日元
25日	AKB48和我	AKB48+Me	角川Games	SLG	5670日元
未定	与凯蒂猫在一起！打方块Z	ハロ–キティといっしょ！ ブロッククラッシュZ	Dorasu	PUZ	4800日元
2012年11月					
15日	解放之剑 艾克希布	アンチエインブレイズ エクシヴ	Furyu	RPG	6279日元
22日	豪宅生活 拓麻歌子	おうちまいにち たまごっち	NBGI	SLG	5040日元
22日	终极军团	エクストル–パ–ズ	Capcom	ACT	5990日元
2012年秋					
未定	立体动物之森	とびだせ どうぶつの森	Nintendo	ETC	售价未定
2012年冬					
未定	火影忍者SD 力量疾风传	NARUTO–ナルト–SD パワフル疾风传	NBGI	ACT	售价未定
未定	雷电十一人GO 2 时空之石 热风・雷鸣	イナズマイレブンGO2 クロノ・スト–ン ネップウ・ライメイ	Level–5	RPG	售价未定
未定	危险大叔 邪（暂名）	でんぢゃらすじ–さん邪（暂名）	NBGI	类型未定	售价未定
2012年内					
未定	女孩风格（暂名）	GIRLS MODE（暂名）	Nintendo	ETC	售价未定
未定	纸片马里奥 贴纸之星	ペ–パ–マリオ Sticker Star	Nintendo	RPG	售价未定
未定	雷顿教授对逆转裁判	レイトン教授VS逆转裁判	Level–5	AVG	售价未定
未定	路易的鬼屋2（暂名）	ルイ–ジ マンション2（暂名）	Nintendo	A・AVG	售价未定
未定	幻想生活	ファンタジ–ライフ	Level–5	RPG	售价未定
未定	海王	海王	Marvelous AQL	A・AVG	售价未定
2013年春					
未定	怪物猎人4	モンスタ–ハンタ–4	Capcom	ACT	售价未定
未定	超速变形伽罗Z（暂名）	超速変形ジャイロゼッタ–（暂名）	Square Enix	TAB	售价未定
发售日未定					
未定	真・女神转生Ⅳ	真・女神转生Ⅳ	Atlus	RPG	售价未定
未定	联合02	GUILD02	Level–5	ETC	售价未定
未定	忍者龙剑传（暂名）	NINJA GAIDEN （暂名）	Koei Tecmo Games	ACT	售价未定
未定	朋友聚会（暂名）	トモダチコレクション（暂名）	Nintendo	ETC	售价未定

Nintendo DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2012年9月					
27日	特命战队Go Busters	特命战队ゴ–バスタ–ズ	NBGI	ACT	5040日元



特殊报道部

7.23 ◆日本一Software◆AVG◆6090日元





作为公司成立20周年的纪念作品之一，讲述某地方电视台"尾张TV"的节目组——"特殊报道部"成员们之间的故事。在游戏中玩家要扮演主人公，参与制作电视节目《特报》，体验成员们日以继夜地前往现场的采访生活，节目制作等过程。这一套节目，则是以各种超自然现象为题材，目的是向人民说明"世界的真相"的灵异节目。



恶魔召唤师 灵魂黑客

8.30 ◆Atlus◆RPG◆6279日元





"《恶魔召唤师》系列"最高杰作即将登陆3DS，这次除了保留原作内容和伴随机能提升追加的要素外，还收录了颇具吸引力的新内容。借助3DS的邂逅通信功能，玩家可以往不同方向培养自己的电灵恶魔，以召唤主线中未曾登场的新仲魔。通关后的EX迷宫有葛叶雷道和雷堂双双登场，《真4》的预告片当然也是不能错过的。

PlayStation Vita

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2012年8月			
16日	Persona4 黄金版（中文版）	Persona4 Golden	Atlus	RPG	售价未定
23日	特殊报道部	特殊报道部	日本一Software	AVG	6090日元
30日	初音未来 女歌手计划 f	初音ミク -プロジェクト ディーヴァ- f	SEGA	MUG	7329日元
		2012年9月			
20日	小小大星球	リトルビッグプラネット PlayStation Vita	SCE	ACT	3980日元
27日	DJ Max Technika Tune	DJMAX TECHNIKA TUNE	Cyberfront	MUG	6090日元
27日	伊苏 塞尔塞塔的树海	イース セルセタの树海	Falcom	A・RPG	7140日元
27日	纸盒战机W	ダンボール战机W	Level-5	RPG	4980日元
27日	信长之野望・天道 威力加强版	信长の野望・天道 with パワーアップキット	Koei Tecmo Games	SLG	7140日元
27日	地球防卫军3 携带版	地球防卫军3 ポータブル	D3 Publisher	ACT	6090日元
		2012年10月			
18日	FIFA13	FIFA 13 ワールド クラス サッカー	EA Sports	SPG	5980日元

PlayStation Portable

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2012年8月			
23日	化物语 携带版	化物语 ポータブル	NBGI	AVG	6280日元
23日	侦探歌剧 少女福尔摩斯2	探侦オペラ ミルキィホームズ2	Bushiroad	AVG	5229日元
23日	凉风融解 避难之日	凉风のメルト -days in the sanctuary-	GN Software	AVG	6279日元
30日	浪客剑心 明治剑客浪漫谭 完醒	るろうに剑心-明治剑客浪漫谭- 完醒	NBGI	FTG	6280日元
30日	来自黑暗的召唤 阴影 I	暗からのいざない TENEBRAE I	Boost On	AVG	3969日元
30日	我们还未知道那天看到的花朵的名字	あの日见た花の名前を仆达はまだ知らない	5pb.	AVG	6090日元
30日	帅男塑成行动	カスタムドライブ	D3 Publisher	AVG	6090日元
30日	源狼	源狼 GENROH	Idea Factory	AVG	6090日元
		2012年9月			
6日	空之色 携带版	そらいろ Portable	Cyberfront	AVG	6090日元
6日	失落英雄	Lost Heros	NBGI	RPG	6280日元
13日	加速世界 银翼觉醒	アクセル・ワールド -银翼の觉醒-	NBGI	SLG	6280日元
13日	甜点时间 携带版	シュクレ PORTABLE	Cyberfront	AVG	7140日元
13日	冬宫异闻 天御柱	エルミナージュ异闻 アメノミハシラ	Starfish	RPG	6090日元
13日	恶魔恋人	ディアボリック ラヴァーズ	Idea Factory	AVG	6090日元
20日	老虎和兔子 独占直播	TIGER & BUNNY オンエアジャック！	NBGI	ACT	6280日元
20日	24时的钟声与灰姑娘 万圣节婚礼	24时の钟とシンデレラ ~Halloween Wedding~	QuinRose	AVG	6300日元
20日	最终幻想Ⅲ	ファイナルファンタジーⅢ	Square Enix	RPG	3990日元
20日	全职猎人 奇迹冒险	ハンター×ハンター ワンダーアドベンチャー	NBGI	A・AVG	5230日元
20日	晓之护卫 三位一体	晓の护卫 トリニティ	5pb.	AVG	8190日元
20日	薄樱鬼 游戏录贰 祭杂子与队士们	薄樱鬼 游戏录贰 祭杂子と队士达	Idea Factory	AVG	6090日元
27日	SD高达G世纪 超世界	SDガンダム ジージェネレーション オーバーワールド	NBGI	SLG	6280日元
27日	纸盒战机W	ダンボール战机W	Level-5	RPG	4800日元
27日	恋爱、选举与巧克力 携带版	恋と选挙とチョコレート ポータブル	角川Games	AVG	6279日元
		2012年10月			
4日	这间活动室被不回家部占领了 携带版 学园狗耳篇	この部室は归宅しない部が占据しました。ぽーたぶる 学园ドッグ・イヤー编	Boost On	AVG	6090日元
4日	启魂者	ソールトリガー	Image Epoch	RPG	6279日元
4日	召唤之夜3	サモンナイト3	NBGI	S・RPG	3990日元

DVD光盘内容导视

游戏展望台

- 英雄传说 零之轨迹 进化版
- 失落英雄
- 初音未来 女歌手计划 f
- 奥伽韵律
- Fate/新章 CCC
- 召唤之夜5
- 召唤之夜3
- 浪客剑心 明治剑客浪漫谭 完醒
- 世界汽车拉力锦标赛3
- 勇气原点 飞翔妖精
- 终极军团





新作特搜队

- 新·超级马里奥兄弟2
- 超级弹丸论破2 再见绝望学园
- 那由多的轨迹
- 全假面骑士 骑士世纪2

3DS LL全面评测





2012 ChinaJoy现场报道





本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《全假面骑士 骑士世纪2》的展示视频中的最后，小编连续放出了多少位骑士的必杀技呢？

A.48　　B.49　　C.50



PEGA精美游戏周边 3名

下辑预告

全彩32开208页+DVD光盘

8月底全国上市

暑期临近结束，下一辑《掌机王SP》将赶在广大学生们开学之际上市。这一辑将为大家献上《全假面骑士 骑士世纪2》、《机动战士高达AGE》、《奥伽韵律》等多款游戏的特快攻略，同时向大家推荐近期值得一玩的下载游戏。在“游戏文化频道”栏目中，配合中文版大作《Persona4 黄金版》的推出，将刊登塔罗牌的相关研究文章，还有《超级弹丸论破2》中收录的初代衍生剧情小说。专题企划以“原创游戏”为题材，从游戏内涵的角度阐述原创的方方面面。

特快攻略



NDS/PSP

全假面骑士 骑士世纪2



PSP

机动战士高达AGE



PSV

奥伽韵律

游戏文化频道



《超级弹丸论破2》剧情小说



Persona与塔罗牌

专题企划



原创——游戏的风骨



3DS专辑 V 3

大16开240页+DVD光盘

展现3DS魅力的全方位专辑！

随着拥有更大屏幕的3DS LL在全球发售，3DS家族迎来了全新的成员，港台版3DS也将在9月底和大量的官方中文版游戏一同蓄势待发。掌机王小组也在暑假临近结束之际为读者们献上这本精心制作的《3DS专辑》第三辑！本书收录了近5个月来3DS平台的优秀游戏作品，以攻略、指南的方式呈现。除此之外，更有精彩的特稿、专题企划和剧情小说等内容，不容错过！

专题企划+游戏剧场

专题企划由国内知名《火纹》专题站——“火花天龙剑”的桂木弥生撰写，与玩家一同回顾“《火纹》系列”经历的22年风雨。游戏剧场则奉上《生化危机 启示录》的剧情小说，充实的文字带您领略如欧美电视剧集般环环相扣、精彩纷呈的游戏情节。

3DS超导购+缭乱博物馆

新型3DS上市让广大玩家拥有了更多的选择，是购买小巧的3DS还是大气的3DS LL？不同机型的标准配置和所需配件又有哪些？“3DS超导购”栏目将为您一一解答。“缭乱博物馆”则继续带领玩家走马观花，一同鉴赏精制的限定版3DS以及丰富的周边产品。

掌机e时代+最强年鉴

2012年4月～2012年8月期间，在任天堂e商店日服、美服推出的下载游戏尽皆收录于“掌机e时代”，同期在日本和北美发售的3DS游戏则归入“年鉴”栏目中。充实的资料和图鉴式的清晰排版方便玩家随时查阅，小编们的推荐度打分也为您在购买软件时提供参考。

佳作指南+典藏攻略

收录《马里奥与索尼克 伦敦奥运会》、《太鼓之达人 小龙与不可思议宝珠》、《马里奥网球 公开赛》、《卡片召唤师》等优秀作品的上手指南，网罗《掌机王SP》上未曾刊登的精品文章。《新·光之神话 帕尔蒂娜之镜》、《王国之心3D 梦中坠落》、《火焰之纹章 觉醒》、《勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆3D》、《新·超级马里奥兄弟2》等大作的典藏攻略更是诚意满满，追加大量的官方实用资料和游戏的深度研究，内容更加详实权威，值得玩家珍藏！



8月底 全国上市！

精美赠品

《新·光之神话 帕尔蒂娜之镜》特制AR卡片12张！

本手册随盘附赠不能单独销售

掌机王光盘定价：12元